Belgien bfr. 210,- • Dänemark dkr 40,- • Frankreich FF 34,- • Griechenland Dr 1400,- • Luxemburg lfr. 199,- • Niederlande hfl. 12,50- • Spanien Pts 740,- • Italien Lit. 9500,- • Österreich öS 80,- • Schweiz sfr. 9,80

DM 9,80

Play Time

SONDERHEFT 1/93

SUPER NINTENDO SPIELEPOWER

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER BOMBERMAN EUROPEAN-CUP

9.10.'93–FRANKFURT ZEILGALERIE

16.10.'93–PARIS LA VILLETTE

23.10.'93–LONDON WHITELEYS

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SUPER NES MULTI PLAYER 5 KOMPATIBEL
SUPER BOMBERMAN™
DEMNÄCHST BEI DEINEM HÄNDLER!
EINMALIG
EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!
GENIAL
DIE GENIALE MISCHUNG AUS TAKTIK UND ACTION, DIE DICH UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!
BOMBASTISCH
BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST MITTENDRIN!
WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!
SUPER MULTITAP
HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON HUDSON SOFT.
SAG DEINEN FREUNDEN BESCHEID UND DANN...NICHTS WIE RAN AN SUPER BOMBERMAN.
DAS SUPER MULTITAP IST BALD ÜBERALL ERHÄLTLICH. BEI DEINEM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.
© 1993 HUDSON SOFT
Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.
TIME TO PLAY...
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Super NES Nintendos Streiter im Konsolenkrieg

CD-ROM hier, FX-Chip dort. Der Kampf um die Gunst des Käufers im Bereich der 16-Bit Videospielkonsolen wird von den Herstellern mit harten Bandagen ausgetragen.
Mit immer größerem technischen Aufwand wird versucht, den Konkurrenten auszustechen. Lachender Dritter ist hierbei der Käufer, der sich über fallende Hardwarepreise und wachsende Modulvielfalt freuen darf.
Die Kronen dieser Entwicklung, aber auch die All-Time-Stars fürs SNES haben wir für Euch in diesem Heft zusammengestellt, auf daß Ihr Euch selbst eine Meinung bilden könnt. Möge der Bessere gewinnen!

Martin Mistle
Hans Ippisch
Oliver Menne

GEWINNSPIEL

Konami und Play Time präsentieren:
Das große Batman® Gewinnspiel 98

SPECIALS

Factor 5 - Im Interview 6
Joysticks und Pads - Die Übersicht 12
Der FX-Chip 19

ACTION

Starwing • 18
Alien 3 84
Axelay 82
Cybernator • 26
Desert Strike - Return to the Gulf • 90
Mechwarrior • 38
Parodius • 76
Super Aleste • 42
Super Probotector • 32
Super Star Wars 78
Turtles in Time 41

ADVENTURE

The Legend of Zelda - A Link to the Past •68
Final Fantasy II 67
Out of this World 64
Soulblazer 65

I·N·H·A·L·T

BEAT 'EM UP

Batman Returns • 88

SIMULATION

Wing Commander 74

JUMP & RUN

Tiny Toon Adventures 62
Prince of Persia 93
Super Castlevania IV • 34
Super Ghouls 'n' Ghosts • 72
Super Mario World 96
The Magical Quest • 60

SPORT

Mortal Kombat • 22
Jimmy Connors Pro Tennis Tour 86
John Madden Football '93 45
NHLPA Hockey '93 • 50
PGA Tour Golf • 80
Royal Rumble • 24
Street Fighter II • 28
Super Mario Kart 46
World League Basketball 31

ROLLENSPIEL

Mystic Quest 66

STRATEGIE

King Arthur's World • 54
Lemmings • 58
Populous • 52
Push Over • 94

Mit Einsteiger-Tips!
(alle mit einem • versehenen Tests enthalten Einsteiger-Tips!)

Super Turrican

Factor 5 im Interview

Factor 5 hat sich zu einem der bekanntesten Programmierteams in ganz Europa gemausert. Mit Spielen wie Katakis, R-Type, BC Kid und natürlich Turrican erlangten sie auf dem Amiga Kultstatus. Nun haben sie ihr erstes Super Nintendo-Projekt abgeschlossen, was wir natürlich zu einem ausführlichen Gespräch nutzten.

Von Hans Ippisch

Der Kurztest

Ich hatte die Ehre, als einer der ersten Redakteure die endgültige Version von Super Turrican zu bekommen. Da uns ein Test leider noch nicht erlaubt war, will ich Euch hier kurz die Qualitäten des Spiels aufzeigen. Wer Turrican mag, wird von Super Turrican begeistert sein! Die technische Brillanz läßt einen die alten SNES-Leiden wie Ruckeln vergessen. Fantastische Sounds und tolle Grafiken zeichnen das Spiel aus, das perfekt spielbar ist. Möglicherweise handelt es sich um das neue Referenzspiel für Arcade Action. Veröffentlicht wird das Spiel definitiv nun von Hudson Soft. Einen endgültigen Test gibt es dann in der Play Time.

Das Interview

PT: Hinter einem Megaspiel wie Super Turrican steckt sicherlich die gesamte Factor 5-Truppe. Wer war denn alles genau beteiligt, und was leistete wer?

F5: An Super Turrican arbeiteten sieben Leute insgesamt acht Monate. Eigentlich hat es zehn Monate gedauert, davon wurden aber zwei Monate investiert, um das Super Nintendo und seine Fähigkeiten zu erforschen. Das eigentliche Projekt wurde erst nach dieser Phase gestartet. Für das Design des Spiels waren Julian Eggebrecht, Holger Schmidt und Frank Matzke verantwortlich. Programmiert wurde der größte Teil von Holger, während Thomas Engel, unser Mega Drive-Spezialist, am Ende beim Intro und dem Drumherum half. Alle Grafiken im eigentlichen Spiel designt und zeichnet Frank Matzke, unser Chef-Grafiker. Ramiro Vacsa half dann etwas aus, als es zeitlich eng wurde. Chris Hülsbeck ist komplett für den Soundtrack und alle Soundeffekte verantwortlich. Er hatte auch die Idee, das ganze Spiel in Dolby Surround, dem Kinotonverfahren, zu vertonen. Wenn das Spiel jetzt über eine Surround-Anlage gespielt wird, kommen die

Schon die Intro-Screens zeugen von einer tollen Programmierleistung. Außerdem sieht man endlich einmal wie der Turrican-Krieger „in Wirklichkeit" aussieht.

Das Factor 5-Team: (Hintere Reihe v.l.n.r) Julian Eggebrecht, 23, Thomas Engel, 23, Willi Bäcker, 27, (vordere Reihe) Sven Meier, 22, Lutz Osterkorn, 30, Silvia Schmidt, 19, Holger Schmidt, 23, Nils Meier, 22. Foto: Wiener, Deutschlands aktueller Trendguide

Effekte und Musiken nicht nur von vorne, sondern auch, wie in guten Kinos, von hinten und den Seiten. Zusätzlich ist Super Turrican das erste Spiel, das komplett in Stereo abgemischt wurde. Sämtliche Soundeffekte kommen also genau an der Stelle, an der auch auf dem Bildschirm etwas passiert. Am Leveldesign und dem Finetuning waren noch zusätzlich Andreas Escher, Lutz Osterkorn und Willi Bäcker beteiligt, alles in allem also eine ziemliche Menge an kreativer Energie.

PT: Eigentlich seid Ihr ja für Amiga-Spiele wie Katakis, R-Type I, Turrican I & II und BC Kid bekannt, bei Super Turrican handelt es sich um Euer erstes Super NES-Spiel. War die Umstellung vom Amiga aufs Super NES schwierig?

F5: Holger hatte anfangs etwas Bedenken, was die Rechenzeit anging. Der Prozessor des Super NES ist so langsam, das Spiele wie Super Turrican sehr schwer zu programmieren sind; deswegen ruckeln auch fast alle Spiele auf der Maschine. Neben dem ungewohnten Prozessor ist auch der Rest der Maschine ganz anders angelegt als ein Heimcomputer, die Umstellung nahm also schon eine gewisse Zeit in Anspruch. Viele Programmierer nehmen sich nicht die Zeit, alle Fähigkeiten des SNES auszuprobieren, und das sieht man den Spielen nur allzuoft an. Genau diesen Fehler wollten wir vermeiden. Wir orientierten uns deswegen an Spitzenprodukten von Nintendo und Konami und haben versucht, diesen Wissensstand möglichst schnell zu erreichen.

PT: Parallel habt Ihr ja auch eine Mega Drive-Variante von Turrican entwickelt. Wenn Ihr nun SNES und Mega Drive miteinander vergleicht, zu welchem Ergebnis kommt Ihr?

F5: Das SNES hat fantastische Grafik- und Soundfähigkeiten, leider aber einen völlig unzureichenden Hauptprozessor. Beim Mega Drive ist die Situation fast genau entgegengesetzt. Es besitzt leider viel zu wenige Farben und Spezialeffekte, und der Sound ist für heutige Verhältnisse etwas veraltet. Dafür ist aber der Hauptprozessor so wahnsinnig schnell, daß man unheimlich viele Tricks damit machen kann. Sogar 3D-Effekte sind damit möglich, für die man beim SNES extra Mode 7 verwenden muß (Anm.d.Red.: Hardwaremäßig ist der Grafikchip des SNES für bestimmte Effekte vorbereitet, Mode 7 erzeugt den Zoom-Effekt). Insgesamt

gibt einem das SNES mehr Möglichkeiten, aus dem Mega Drive sind aber schneller Ergebnisse herauszukitzeln. Wir programmieren zur Zeit mehr auf dem SNES, haben aber keine Abneigung gegen das Mega Drive.

PT: Welche Turrican-Version gefällt Euch persönlich denn besser: Mega Turrican oder Super Turrican?

F5: Eigentlich sind beides völlig verschiedene Spiele. Mega Turrican ist sehr auf die Fähigkeiten des Mega Drive zugeschnitten und spielt sich ganz anders als Super Turrican. Es geht sehr viel mehr in die Probotector-Richtung als Super Turrican, denn wir wollten mit der Mega Drive-Version endlich einmal neue Wege beschreiten. Wir haben viel daraus für einen eventuellen zweiten Teil auf dem SNES gelernt. Welches Spiel besser ist, wissen wir nicht, es ist wirklich Geschmackssache.

PT: Viele Programmierer bewundern die technische Qualität der Factor 5-Spiele. Welche besonderen Tricks und Kniffe wendet Ihr an, um Eure Programme auf diesen Standard zu bringen?

F5: Unsere Trickkiste ist für Laien sehr schwer zu verstehen. Wir haben Tricks, damit unsere Spiele völlig ruckelfrei ablaufen, außerdem nutzen wir bestimmte Techniken, mit denen wir in 4 MBit fast genausoviel hineinpacken können, wie andere in 8 MBit. Thomas hat gerade eine Technik entwickelt, mit der wir ganz normale Sprites ohne Mode 7 in 3D zoomen können, ganz ohne Hardwarehilfe. Wir werden alle diese Tricks natürlich in den nächsten Projekten einsetzen.

PT: Super Turrican mußte also mit nur 4 MBit auskommen? Dafür sieht es aber extrem riesig aus. Bereitete die geringe Modulgröße Probleme?

F5: Natürlich hätten wir gerne mehr Speicher gehabt, wir haben aber trotzdem mit Hilfe bestimmter Kompressionstechniken sehr viel in die 4 Mbit hineinbekommen. Im Endeffekt hat uns die geringe Modulgröße dazu gezwungen, sehr effektiv zu arbeiten. Unsere nächsten Projekte sind 12 MBit- und 16 MBit-Spiele. Wir hoffen, daß sie mit unseren Kompressionstechniken fast wie CD-ROM-Spiele aussehen werden.

PT: Eine Entwicklung verläuft eigentlich nie ganz ohne größere Schwierigkeiten, wie ich aus meiner Erfahrung als C64-Programmierer weiß, insbesondere wenn man es mit dem 6502-Prozessor zu tun hat. Welche Schwierigkeiten gab es bei Super Turrican?

F5: Hauptsächlich hatten wir eben mit dem langsamen Prozessor und den vielen Spezial-Effekten Probleme. Es nahm einige Zeit in Anspruch, das SNES wirklich gut zu beherrschen und das Maximum aus allen Fähigkeiten herauszuholen. Wir haben sicherlich auch bis heute nicht ausgelernt. Man entdeckt immer neue Tricks und Techniken.

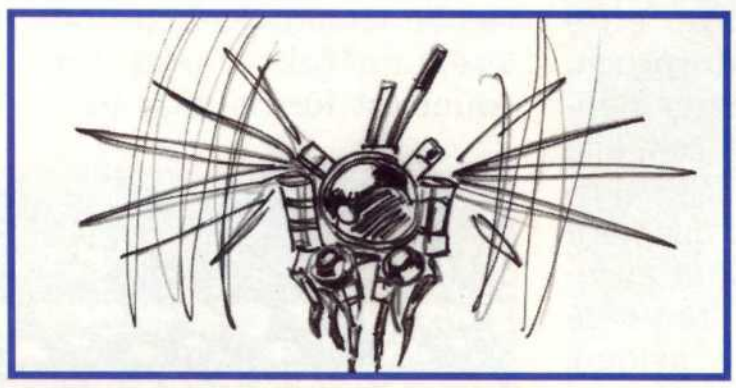
PT: Programmierer lieben in der Regel ein bestimmtes Detail ihres letzten Spiels. Was findet Ihr an Super Turrican besonders schön?

F5: Eigentlich sollte man die eigenen Produkte nicht so sehr loben, deswegen verlassen wir uns auf die durchgehend sehr positiven Testberichte. Wir persönlich halten die Grafiken und Sounds für sehr gelungen. Frank ist vor

Detailreichtum und farbenfrohe Grafiken zeichnen Super-Turrican u. a. aus.

Turrican Entwicklugsskizzen

Cyborg Guard



Robo Fly

Walker

Jumper

Camera Eye

SERVICEPLAN

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat® kommt.

MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim Go for the game!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. © 1993 Arena Entertainment. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

allem auf die Eiswelt stolz. Wir hoffen, daß die Spielbarkeit an japanische Spiele herankommt, aber das können nur die Spieler beurteilen.

PT: Womit seid Ihr nicht so ganz zufrieden?

F5: Wir hätten gerne mehr Speicher für die Endmonster gehabt, ansonsten sind wir recht zufrieden mit dem Endergebnis.

PT: In welche Phasen teilte sich die Entwicklung auf?

F5: Am Anfang steht natürlich die Grundidee, was man eigentlich machen möchte. Bei Turrican wollten wir die Spielbarkeit, die kleinen Details und die versteckten Sachen eines Super Mario mit dem Shoot´Em Up-Genre verbinden. Wir wollten ganz bewußt nicht in die Super Probotector-Richtung gehen, denn dort fehlt uns der langfristig motivierende Faktor. Wenn man Probotector durchgespielt hat, hat man wirklich alles vom Spiel gesehen, Turrican fängt in diesem Punkt an, für Tüftler so richtig interessant zu werden. Phase 2 ist die Entwicklung des Grundkonzeptes, das eine Beschreibung der Fähigkeiten der Hauptfigur und ein grobes Leveldesign umfaßt. Dann fangen die Programmierer und Grafiker an. Wenn entsprechende Grafiken vorhanden sind, wird mit dem Level-Design begonnen. Zu diesem Zeitpunkt sollte auch der Programmierer mit grundlegenden Sachen wie der Hauptfigur fertig sein. Danach kommen für den Programmierer die Gegner, Endgegner und Spezialeffekte nach den Vorgaben der Designer. Als letztes fängt der Musiker an, denn sein Anteil nimmt nicht ganz soviel Zeit in Anspruch. Am Ende hat man dann noch einmal eine intensive Phase der Feinarbeit und Fehlersuche. Danach geht das Spiel zu Nintendo und kann ungefähr drei Monate später erscheinen.

PT: Wie beschreibt Ihr Chris Hülsbeck, was Ihr für einen Sound haben wollt?

F5: Chris bekommt fast fertige Levels, um sich einen Eindruck von der Stimmung und der Atmosphäre machen zu können. Er arbeitet ungefähr wie ein Filmmusiker, der auch entsprechende Musikpassagen zu Filmszenen finden muß. Es wäre ein großer Fehler, den Musiker 'blind' an einem Spiel arbeiten zu lassen - viele Firmen machen den Fehler und haben oft unpassende oder unspektakuläre Musiken und Soundeffekte. Wir arbeiten jetzt seit fünf Jahren mit Chris zusammen, und haben in dieser Zeit viele Erfahrungen mit wirklich guter Spielvertonung gemacht.

PT: Was haltet ihr von den bisherigen Accolade-Turricans und Universal Soldiers?

F5: Die Accolade-Turricans sind ein düsteres Thema in der Turrican-Geschichte. Wir waren wirklich schockiert, als wir die fürchterlichen Umsetzungen der Amiga-Originale zu sehen bekamen. Wir dachten schon, daß Accolade ein für allemal den Turrican-Namen auf den Konsolen zerstört hatte, bis uns dann doch die Chance gegeben wurde, Konsolenspielern den echten Turrican zu präsentieren.

PT: Welche Pläne habt Ihr denn nun für die Zukunft?

F5: Wir arbeiten derzeit an drei Konsolenprojekten, von denen wir aber nur über eines Näheres erzählen können, da es bei den anderen Geheimhaltungsklauseln in den Verträgen gibt. Wir haben gerade mit Super Turrican II begonnen, das auf 12 MBit erscheinen wird und wahrscheinlich zu Weihnachten ´94 erscheinen soll. Wir haben tonnenweise Neuerungen geplant und hoffen, alle Konkurrenten weit übertrumpfen zu können. Das einzige Detail, über das wir hier sprechen können, ist die Story: The Machine, Turricans alter Erzfeind, hat sich ein Sonnensystem hinter einem schwarzen Loch Untertan gemacht und nutzt die Energie der Sonne und der dazugehörigen Planeten, um einen Gegenschlag vorzubereiten. Natürlich wird Turrican auch durch dieses schwarze Loch geschleudert und muß sich nun Planet für Planet vorkämpfen, bis er in die Sonnenfestung eindringen kann. Neben der reinen Softwareentwicklung haben wir nebenbei unsere Hardwareabteilung, die an Entwicklungssystemen für die verschiedenen Konsolen arbeitet. Neben unseren Systemen für das SNES und das Mega Drive, die jeder für die Entwicklung kaufen kann, hoffen wir, in der Zukunft auch CD-ROM oder SFX unterstützen zu können. Soviel zu den neuen Projekten, Ihr werdet aber sicherlich in den nächsten Monaten mehr erfahren.

Insgesamt hoffen wir, auch in der Zukunft den Geschmack der Spieler zu treffen und das SNES gut auszunutzen. Es wäre schön, wenn neben uns noch andere deutsche Konsolenprogrammierer existieren würden, aber vielleicht ändert sich diese Situation ja in den nächsten Jahren.

PT: Vielen Dank, daß Ihr Euch soviel Zeit für dieses Interview genommen habt und viel Erfolg weiterhin.

Alles, was die Amiga-Versionen bisher auszeichnete, wurde hier noch verbessert.

Damit bist Du unschlagbar!

MEGA FUN - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips &Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele.
MEGA FUN ist das Konsolen-magazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen Hot-Line, ständig den neusten Schummel-codes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, Fun Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und..

für konkurrenzlose **DM 4,90**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Extra-Hardware

Kabelsalat mit Adapter-Dressing

Zum Zeitpunkt, als das Super Nintendo offiziell auf dem deutschen Markt erschien, bestand ein regelrechter Mangel an Zubehör für die neue Konsole, und sogar bei Nintendo selbst hatte man anfangs Probleme, die separat erhältlichen Standardjoypads in ausreichender Zahl zu liefern.

Wenn man das gewünschte Zusatzequipment überhaupt bekam, waren Wartezeiten von einigen Wochen keine Seltenheit, bis sich die verschiedensten Firmen dem Problem annahmen und auch den deutschen Markt mit all dem versorgten, was dem japanischen und amerikanischen Super Famicom/Super NES-Besitzer bereits seit einiger Zeit das Spielen versüßte. Inzwischen bieten diese Firmen eine reichhaltige Auswahl an Joypads, Joysticks und anderem Zubehör für das Super Nintendo an, so daß die Auswahl oft schwerfällt; der folgende Überblick über einige der erhältlichen Accessoires soll Euch die Kaufentscheidung etwas erleichtern.

Joysticks & Pads

Die Entscheidung zwischen Joypad und Joystick läßt sich wohl nicht generell treffen, da zum einen jeder Spieler seine ganz persönlichen Vorlieben und Abneigungen in dieser Beziehung haben dürfte, und zum anderen in jeder Kategorie qualitativ hochwertige Vertreter zu finden sind. Bei den Joy-

Das asciiPad von ASCIIWARE ähnelt dem Original Pad von Nintendo noch am meisten. Eine große Umgewöhnung ist nicht nötig.

Oben: Das Infrarot-Pad von Konami ist in Deutschland nur über Import-Händler zu bekommen. Sein einziger Vorteil liegt im nicht vorhandenen Kabel. Dauerfeuerschalter sucht man leider vergebens.
Unten: Das Dynapad wirkt trotz Dauerfeuer nicht ausgereift. Die Ergonomie läßt sehr zu wünschen übrig.

pads dürfte wohl der günstigste Vertreter das Originalpad von Nintendo selbst sein, das mit dem mitgelieferten Pad baugleich ist. Dementsprechend darf man aber in Bezug auf Genauigkeit und Komfort auch keine großen Ansprüche stellen.

Etwas teurer, dafür mit einfachem Dauerfeuer und einer Zeitlupenfunktion (d. h. Dauerfeuer für den 'Start'-Knopf) ausgestattet ist das 'asciiPad' von ASCII-WARE, das sogar den Sprung zum offiziellen Nintendo-Lizenzprodukt geschafft hat. Leider ist die Dauerfeuergeschwindigkeit nicht regelbar, dafür lassen sich alle Buttons auf Autofeuer stellen, so daß nicht einmal mehr der jeweilige Knopf gedrückt werden muß. Ansonsten ist das 'asciiPad' vom Handling her identisch mit den Original-Joypads, lediglich die L- und R-Knöpfe reagieren etwas genauer als beim Original.

Eine weitere Alternative ist das Dyna 1 Super Joypad, bei dem man zusätzlich zur Zeitlupenfunktion noch zwischen zwei unterschiedlichen Geschwindigkeiten beim Dauerfeuer wählen kann. Durch das ergonomische Design des Pads liegt das Dyna 1 ausgezeichnet in der Hand und ermöglicht auch längeres Spielen ohne verkrampfte Finger.

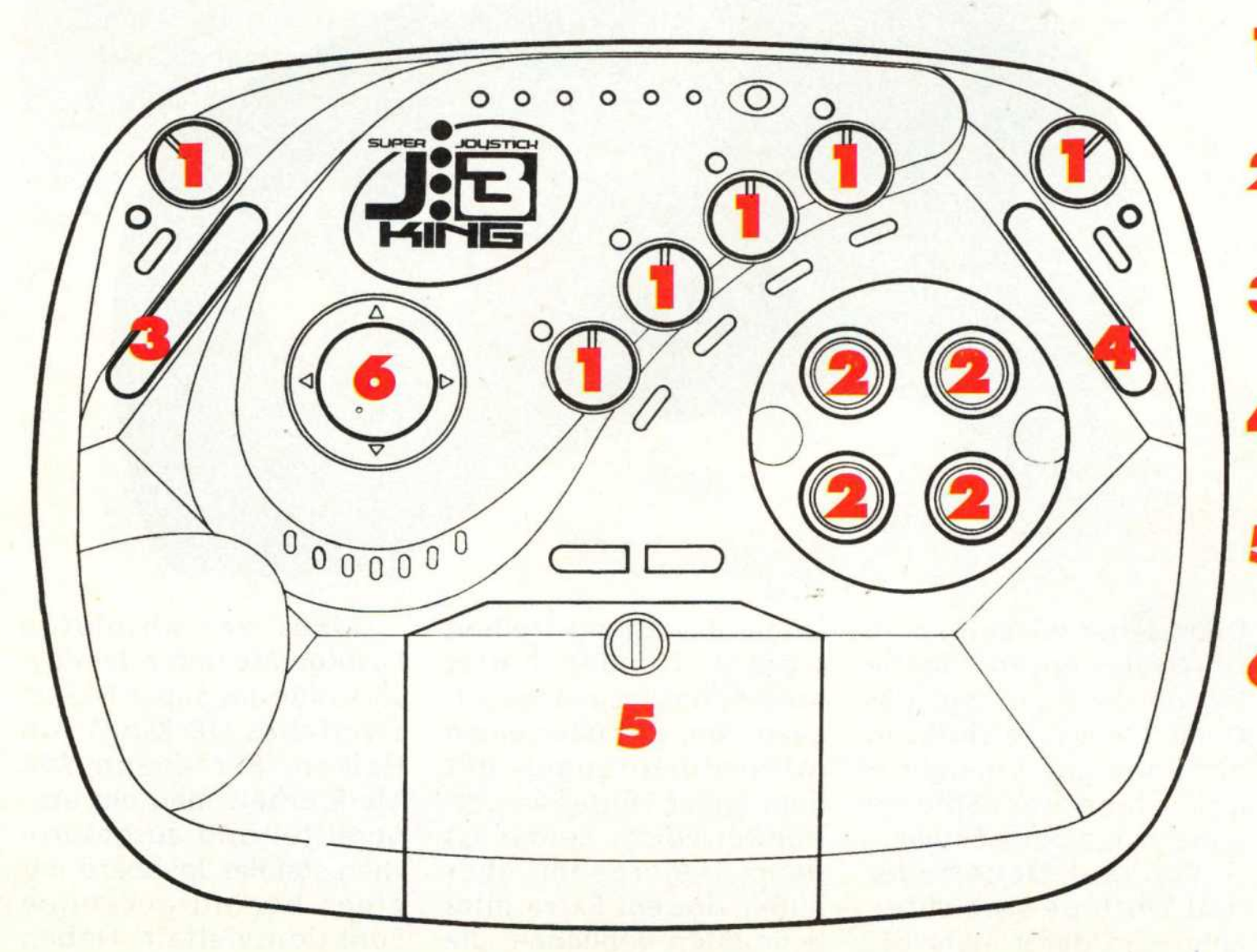
Wer auf Dauerfeuer und Zeitlupe verzichten kann und dafür mehr die totale Bewegungsfreiheit schätzt, für den bietet Konami das Joypad 'Hyperbeam' an, das über einen Infrarotempfänger mit dem Super Nintendo verbunden wird. Leider ist beim Hyperbeam aber außer diesem Extra alles beim alten geblieben, die gleiche schwammige Steuerung und die selben schwergängigen L- und R-Knöpfe.

Für vernünftige Joysticks muß im allgemeinen immer etwas mehr ausgegeben werden als für ein entsprechendes Joypad, und wer die Perlen unter den Joysticks für's SNES haben will, muß entsprechend tief in die Tasche greifen.

Für die anspruchsvolleren Spieler bietet ASCII-WARE ihr Super Advantage Joyboard an, das im Design an das amerikanische Super Nintendo angepaßt ist und eigentlich alle wichtigen Features bietet. Alle Feuerknöpfe lassen sich, wie beim asciiPad auch, auf normales und automatisches Dauerfeuer stellen, wobei zusätzlich die Feuergeschwindigkeit stufenlos und individuell regelbar ist. Die Knöpfe reagieren allesamt sehr genau, die Steuerung fällt im direkten Vergleich ein wenig ab.

Eines der absoluten Luxusgeräte unter den Joysticks für das Super NES ist zweifellos 'JB King' von Halken. Für knapp 200 Mark erhält man ein ausgereiftes und ausgesprochen stabiles Joyboard mit einer beeindruckenden Funktionsvielfalt. Neben

Der J3 Super Joystick stellt sicher das Nonplusultra an Eingabegerät für das Super NES dar. Das Teil braucht den Platz eines DIN A 4 Blattes auf Euerem Tisch, und ermöglicht Euch neben Arcade-mäßigem Spielefeeling auch noch die Möglichkeit, Eingabefolgen zu programmieren und auf Tastendruck abzufragen.



1 = Dauerfeuer-Regler
2 = A, B, X und Y - Button
3 = Taste links oben
4 = Taste rechts oben
5 = Batterie-Schacht
6 = Joystick mit akustischen Microschaltern

Der Monsterhit für Nintendo und Sega.

ALIEN 3™

Mach' dem Spuk ein Ende!

Jetzt 10x von ACCLAIM zu gewinnen!

Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du Dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game – go for Acclaim®!

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 08.05.1993 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Game Boy™

Nintendo Entertainment System™

Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Krall' Dir die Acclaim® Video-Spiele auch für Sega: Game Gear, Master System und Mega Drive.

SM A3 1/93

ALIEN3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega, Master System, Game Gear and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim® Entertainment GmbH

ARENA FLYING EDGE LJN

dem stufenlos regelbaren Dauerfeuer läßt sich die Scheibe mit den vier farbigen Knöpfen beliebig um bis zu 90 Grad drehen und alle Buttons lassen sich beliebig umbelegen. Wer will, kann so z. B. die Buttons A mit, und X ohne Dauerfeuer auf den Knopf Y legen usw. Sowohl die sechs Knöpfe als auch die Steuerung reagieren ausgesprochen präzise, was das Spielen zum reinen Vergnügen macht.

Das Super Advantage Joyboard von ASCIIWARE ist im Design dem US-Super NES angepaßt. Die Bedienerfreundlichkeit erleidet dadurch aber keinen Abbruch. Von der Hardware-Seite ergeben sich keine Probleme. Der Stick ist vollkompatibel.

Adapter

Nachdem sich Nintendo in den Kopf gesetzt hat, genau kontrollieren zu können, mit welcher Software die japanischen, amerikanischen und europäischen SNES-Besitzer versorgt werden, war es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Adapter auf dem Markt erschienen, um den Zugang zu neuen Modulen zu ermöglichen. Die Adapter der ersten Generation schufen lediglich die mechanischen Möglichkeiten, Fremdmodule anzuschließen, doch mit der Einführung von Wächterchips auf den Platinen erschienen auch neue Adapter, die das Problem beseitigten. Die nötige Kontrollinformation lieferte ein angestecktes Originalmodul, während das eigentliche Spiel vom Import-Cartridge kam. Vom Prinzip her sind deshalb so ziemlich alle inzwischen erhältlichen Adapter identisch, lediglich in der mechanischen Ausführung gibt es ziemliche Unterschiede. Auf jeden Fall sollte auf eine stabile Modulhalterung und Platinenbefestiung geachtet werden.

Schummelmodule

Wer erinnert sich nicht mehr an die bekannten "POKEs" zu Zeiten des C-64, mit denen auf einfachste Art und Weise der Schwierigkeitsgrad von beinharten Actionspielen durch so nette Bonbons wie unendliche Energie oder Lebensanzahl drastisch gesenkt werden konnte? Findige Entwickler haben das System auch für verschiedene Konsolen aufgegriffen und bieten Zusatzgeräte an, mit denen auch Ihr im Handumdrehen das ewige Leben erhalten könnt. Die zwei bekanntesten Cheatmodule sind wohl das Action Replay Pro und das Game Genie. Das Action Replay Pro besitzt gegenüber dem Game Genie den Vorteil eines eingebauten Cheatsuchprogrammes, mit dessen Hilfe Ihr die Möglichkeit habt, auf eigene Faust nach den richtigen Codes zu suchen. Etwas Geschick und Glück vorausgesetzt, bieten somit auch haarige Spielpassagen kaum mehr Anlaß zur Verzweiflung.

Die Daten im Überblick

Artikel	Pad/Stick	Dauerfeuer	Zeitlupe	Besonderheit	ca. Preis	Anschlußkabel	Handheld/ Tischmodell
JB King	Joystick	stufenlos	nein	Knopffeld drehbar	150.-	1.8 m	Tischmodell
Super Advantage	Joystick	stufenlos	ja	Zeitlupe regelbar	150.-	1.7 m	Tischmodell
Standard Joypad	Joypad	nein	nein	keine	30.-	2.4 m	Handheld
Dyna 1 Superpad	Joypad	zweistufig	ja	ergonomisches Design	40.-	1.8 m	Handheld
asciiPad	Joypad	einstufig	ja	keine	50.-	1.8 m	Handheld
Hyperbeam	Joypad	nein	nein	kabelloses Joypad	120.-	Infrarot	Handheld

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf (Ladenpreise identisch zu den Versandpreisen) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

Über 250 Super NES Spiele
Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Act Raiser	dt	114,00
Alien 3	**dt**	**109,00**
Axley	dt	109,00
Batman Returns	jp	109,00
Bob	**dt**	**105,00**
Chester Cheetah	us	109,00
Congos Caper	dt	99,00
Desert Strike	**dt**	**109,00**
Dragon´s Lair	dt	99,00
F-Zero	dt	87,00
F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00
F1 Exhaust Heat 2	jp	99,00
Fatal Fury	**dt**	**109,00**
Hunt for Red October	dt	109,00
King Arthur´s World	**dt**	**119,00**
Lost Vikings	us	109,00
Magical Quest	dt	109,00
Mechwarrior	**dt**	**139,00**
Mechwarrior	**us**	**109,00**
Mortal Kombat	**us**	**119,00**
Mortal Kombat	**dt**	**125,00**
NHLPA Ice Hockey	dt	109,00
Pierre le Chef	**dt**	**119,00**
Powermonger	dt	109,00
Rival Turf	dt	119,00
Road Runner	dt	115,00
Shanghai 2	dt	129,00
Sim City	dt	87,00
Star Wing	**dt**	**99,00**
Streetfihgter 2	**dt**	**87,00**
Strike Gunner	dt	119,00
Super Bomber Man	**jp**	**125,00**
Super Drivin Suzuki F-1	dt	119,00
Super Star Wars	dt	119,00
Super Strike Eagle	us	109,00
Super Swiv	dt	124,00
Terminator 1	dt	119,00
Tiny Toons	dt	109,00
Toys	us	109,00
WWF Royal Rumble	**dt**	**119,00**
Wanyes World	us	109,00
Wing Commander	dt	119,00
World League Basketb.	**dt**	**87,00**
Wrestlemania	dt	119,00
Zelda 3	**dt**	**87,00**

ZUBEHÖR

Action Replay Pro NES	dt	109,00
Pro Pad S.NES	dt	29,00
Super Nintendo o. Spiel	dt	199,00
Universal Adpt SNF-201	us	39,00

AMIGA

A-Train	**DV**	**79,00**
Battle Isle Datadisk 2	DV	49,00
Campaign	**DV**	**75,00**
Chuck Rock 2	**DA**	**29,00**
Darkseed	DV	69,00
Desert Strike	DA	56,00
Dune 2	**DV**	**56,00**
Eishockey Mger (1 MB)	**DV**	**74,00**
Flashback	**DV**	**63,00**
Goal!	**DA**	**54,00**
Gunship 2000	DA	69,00
Home Alone 1	**DA**	**35,00**
Jonathan	DV	83,00
Sensible Soccer 92/93	**DA**	**43,00**
Streetfighter 2	DA	55,00
Super Tetris	**DA**	**35,00**
Syndicate	**DV**	**59,00**
Walker	**DV**	**57,00**
War in the Gulf	**DV**	**69,00**
Wing Commander	**EV**	**29,00**
Zool	**DA**	**49,00**

Ab sofort auch Mega CD-Spiele
Über 150 Gameboy-Spiele
Über 100 Game Gear Spiele

Über 250 MEGA DRIVE Spiele
Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Alien III	us	85,00
Aquatic Games	**us**	**49,00**
Batman Returns	dt	89,00
Battletoads	**dt**	**99,00**
Block Out	**jp**	**29,00**
Captain Planet	dt	89,00
Chiki Chiki Boys	**jp**	**49,00**
Cool Spot	**dt**	**99,00**
Crüe Ball	dt	105,00
Desert Strike	us	89,00
Ecco the Dolphin	dt	99,00
Fantasia	**jp**	**39,00**
Fatal Fury	**dt**	**109,00**
Flashback	**dt**	**109,00**
Global Gladiators	dt	99,00
Hardball III	**dt**	**99,00**
James Bond 007	us	89,00
James Pond II	**us**	**39,00**
John Madden Football II	us	45,00
Jungle Strike	**dt**	**109,00**
Jungle Strike	**us**	**99,00**
Legend of Galahad	**dt**	**59,00**
Lemmings	dt	99,00
Marble Madness	dt	69,00
Micro Machines	dt	89,00
Muhammed Ali Boxing	dt	99,00
Mutant League Boxing	dt.	99,00
NBA II Jordan vs Bird	**us**	**43,00**
NHLPA Hockey	**us**	**85,00**
NHLPA Hockey 93	**dt**	**99,00**
Phantasy Star 3	us	49,00
Risky Woods	**dt**	**89,00**
Road Rash 2	dt	99,00
Side Pocket	dt	89,00
Sonic 1	**jp**	**42,00**
Sonic 2	dt	85,00
Sonic 2	jp	69,00
Splatter House 3	jp	89,00
Strider 2	dt	99,00
Summer Challange	dt	89,00
Supermann	dt	99,00
Tazmania	dt	99
Team USA Basketball	dt	99,00
Terminator 2	dt	99,00
Thunder Force 4	dt	99,00
Tiny Toon	dt	89,00
Turtles Hyperst. Heist	**dt**	**96,00**
Two Crude Dudes	dt	85,00
Where in the Time is C.S.	us	69,00
Wonderboy 3	**jp**	**39,00**
World of Illusion	**us**	**83,00**
World of Illusion	**dt**	**89,00**
Zany Golf	us	69,00

ZUBEHÖR

Act. Replay Pro Megadr.	dt	109,00
Converter	us	19,00
Maverick 3 Joystick	**dt**	**35,00**
Mega Drive o. Spiel	dt	219,00
Megastick Joystick	dt	69,00
Starfighter 3 Joypad	dt	29,00

Weitere Ladenverkäufe (Ladenpreise können variieren)

01159 Dresden	Reisewitzer Str.a 46	Tel. (noch nicht)
70182 Stuttgart	Charlottenstr. 40	Tel. 0711/2369964
82319 Starnberg	Tutzinger-Hof-Platz 3	Tel. 08151/29772
86551 Aichach	Martinstr. 31	Tel. 08251/53250
81543 München	Oefelestr. 9	Tel. 089/652908

Bei Ladeneröffnung leisten wir gerne Hilfestellung

Über 500 IBM/PC Spiele
Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Aces over Europe	**DV**	**74,00**
Airbus A320 USA	**DA**	**85,00**
Battle Isle Data 2	DV	45,00
Battletoads	**DA**	**51,00**
Betrayal at Kondor	**DV**	**74,00**
Burning Steel	DV	79,00
Dune 1	**DV**	**39,00**
Dune 2	**DV**	**63,00**
Eishockey Manager	**DV**	**79,00**
Eye of the Beholder 3	**EV**	**79,00**
Fields of Glory	DV	85,00
Fire and Ice	**DA**	**58,00**
Flashback	**DV**	**68,00**
Freddy Pharkas	**DV**	**67,00**
Hanniball	DV	79,00
Home Alone	**DA**	**39,00**
Home Alone 2	**EV**	**29,00**
Humans Race St. Alone	**DV**	**49,00**
Links 386 Belfry	EV	42,00
Maniac Manison 2	EV	73,00
Maupiti Island	**DV**	**19,00**
Pinnball Dreams	**DA**	**56,00**
Pirates Gold	**DV**	**89,00**
Populous 2	DV	79,00
Premier Manager	EV	56,00
Prince of Persia II	**DA**	**69,00**
Reach for the Skies	DV	59,00
Sensible Soccer	DA	54,00
Shadow of the Comet	DV	85,00
Space Hulk	**DA**	**79,00**
Space Quest 5	**DV**	**67,00**
Street Fighter 2	**DA**	**55,00**
Strike Commander	**DA**	**89,00**
Stunt Island	DV	92,00
Syndicate	**DV**	**79,00**
Transarctica	DV	55,00
Ultima 7 Serpent Isle	**DA**	**79,00**
Unlimited Adventure	**EV**	**65,00**
WWF Europ. Rampage	**EV**	**42,00**
War in the Golf	**DV**	**75,00**
Waxworks	**EV**	**29,00**
Whale´s Voyage	DV	69,00
Willy Beamisch	**DA**	**49,00**
Wing Commander 2	DV	79,00
X-Wing	**EV**	**77,00**
Zool	DA	59,00

ZUBEHÖR

Gravis Gamepad		45,00
Gravis Joystick sw		**69,00**

Über 150 IBM/CD-ROM Spiele
Auszug aus unserem Gesamtprogramm

7th Guest	DA	115,00
Eye of the Beholder 3	EV	75,00
Ind.Jones 4 + 1000 Sp.	EV	99,00
Kings Quest 6	**DA**	**85,00**
Legend of Kyrandia	DV	99,00
Maniac Manison 2	**EV**	**84,00**
Patrizier	DV	85,00
Prince of Persia / Nam	EV	49,00
Ultima 1-6	EV	99,00
Wing Com. / Ultima 6	EV	49,00

BLITZSERVICE

Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

NEUHEITENSERVICE PER TELEFON

Vorbestellungen möglich

Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 10,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

S.NES Videospiele? Geräte? Neuheiten? eee gimme all!! ee

Alle getesteten Spiele aus diesem Heft bei uns im Programm

SUPER

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Manga Videos
Viele Anime-Filme am Lager !

SUPER AUSWAHL

Hunderte von Super NES Artikeln am Lager:

Spiele, Joysticks, Adapter, Zubehör aus aller Welt !
Auch alle deutschen Spiele im Programm !

Rufen Sie uns an !

SUPER GÜNSTIG

Parodius DT
Turtles DT
Super Tennis DT
Spiderman DT
Addams Family 2 US
Toys US
Castlevania US
Wing Commander US

je nur 89,- DM

Lieferung solange Vorrat reicht.

Wir führen ALLE Artikel für:
SEGA MEGA DRIVE & CD, NINTENDO SUPER NES, NEO GEO, TURBO DUO sowie ZUBEHÖR

Lieferung per NN zzgl. Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. a.A.=aktuelle Ankündigung. Preis bei Drucklegung noch unbekannt.

eWM Computerversand und Shop

Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

05322-54081

RUNDFAX-INFO! kostenlos & unverbindlich! Sie haben ein Fax-Gerät, dann rufen Sie uns an!

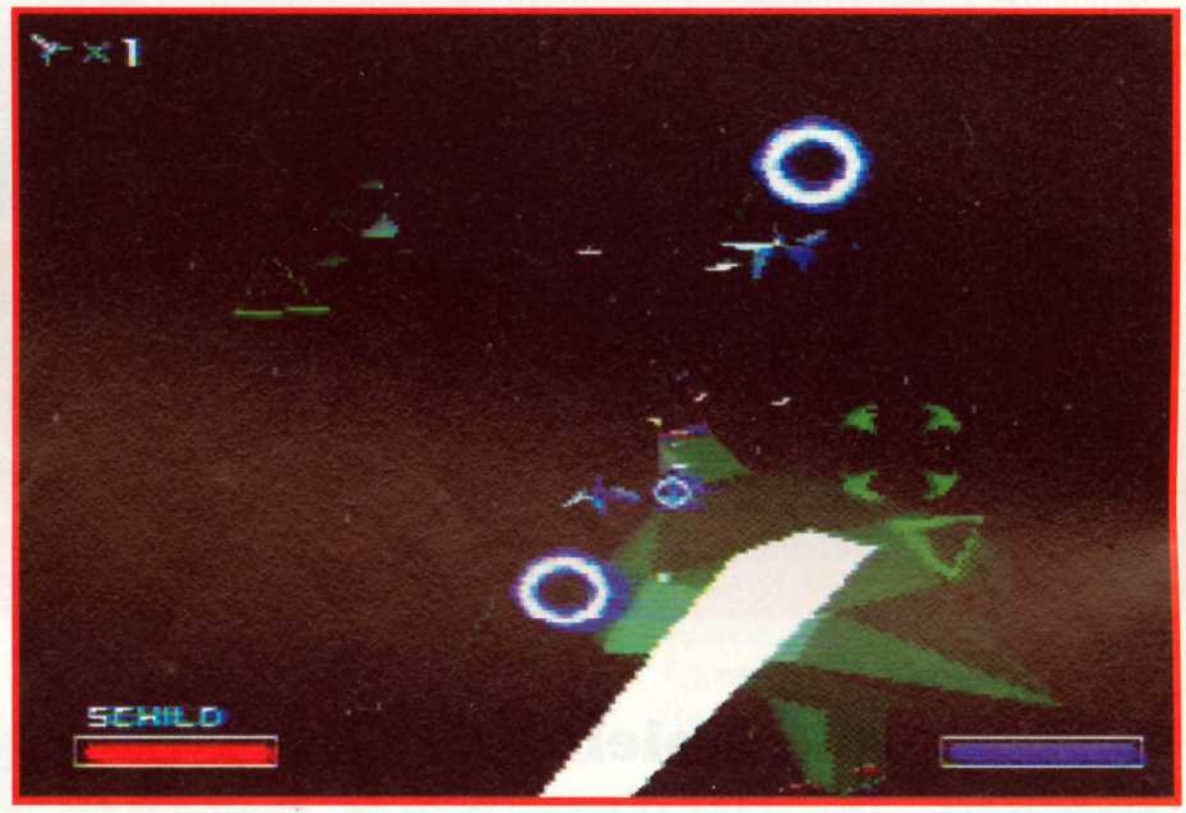
Starwing

Ein tierischer Held

Wo hat es das schon gegeben: Ein Fuchs, ein Hahn, ein Hase und eine Kröte machen sich auf, ihre Welt zu retten!

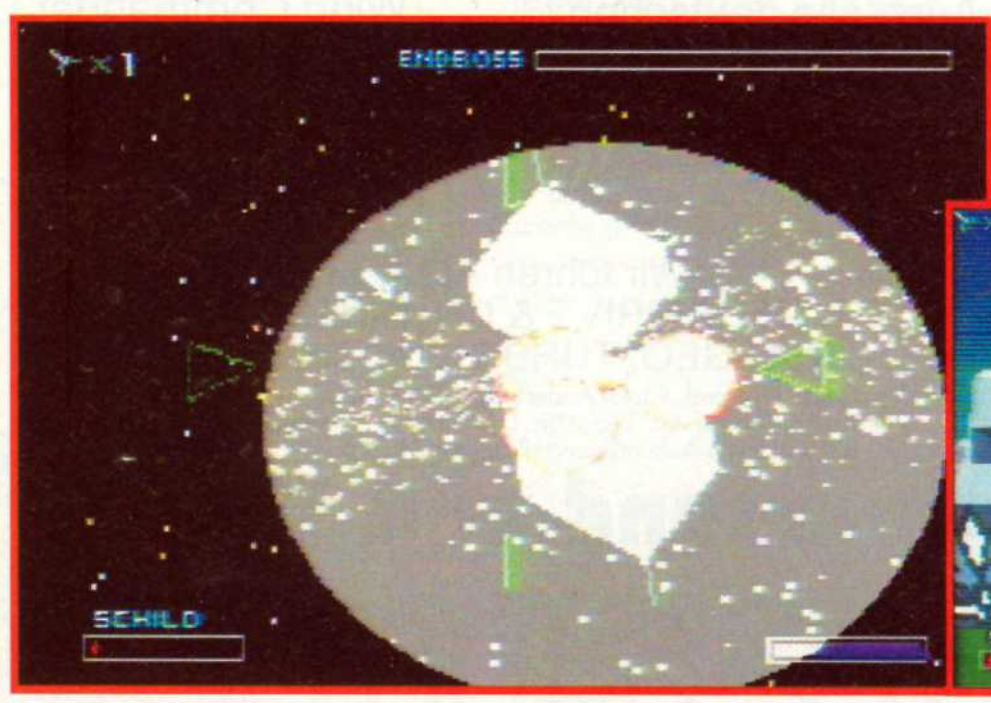
Die Story

Im friedlichen und wunderschönen Planetensystem Lylat, das von der ganzen Galaxis um seinen Wohlstand beneidet wurde, gab es einst einen brillanten Wissenschaftler mit Namen Andross. Doktor Andross bastelte seinerzeit an einem neuartigen Triebwerk, das seine Energien direkt aus dem Hyperraum beziehen sollte. Wie schon in so manch' anderem Beispiel lagen aber auch hier Genie und Wahnsinn zu nahe beisammen: Mit seinen verrückten Experimenten gefährdete Andross die dichtbesiedeltste Stadt seines Heimatplaneten Corneria und wurde deshalb schließlich auf den ersten Planeten des Systems, Venom, verbannt. Dummerweise mußten die Cornerianer nach geraumer Zeit feststellen, daß sie Andross durch die Verbannung keineswegs kaltgestellt hatten. Ganz im Gegenteil. Unter seiner Führung hatte sich Venom in eine waffenstarrende Militärbasis verwandelt, von der aus nun der inzwischen zum Imperator aufgestiegene Andross seine Hand nach Corneria ausstreckte. Nur einer hat noch eine vage Chance, Andross zu stoppen: Fox McCloud und sein sagenhaftes Starwing-Team! Fox McCloud, der junge Anführer des Starwing-Teams und seine drei Flügelmänner Falco Lombardi, Peppy Hare und Slippy Toad machen sich mit ihren Arwing-Fightern auf den langen und gefahrvollen Weg nach Venom. Die Rolle von Fox McCloud wird dabei von Euch übernommen, die restlichen drei Teammitglieder werden derweil vom Computer gesteuert. Falco Lombardi fühlt sich als Hahn logischerweise im Flug wie zuhause, so daß seine fliegerischen Fähigkeiten die aller anderen Teammitglieder übertreffen. Der Hase Peppy Hare ist der gemäßigte Teil der Sternenfüchse und meist um einen Ausgleich zwischen den Mitgliedern bemüht. Die Kröte Slippy Toad schließlich bildet den behäbigen Gegenpol zu Falco Lombardis aufbrausendem Temperament, so daß man Toad auch des öfteren einmal aus der Patsche helfen muß.

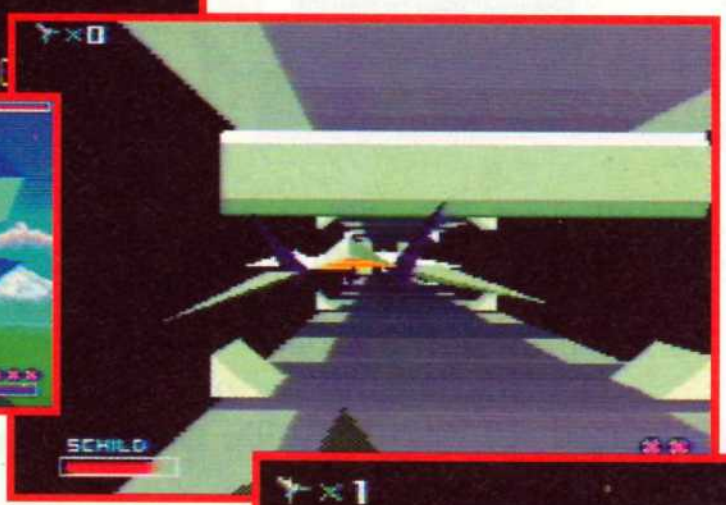


Das Spiel

Nachdem sich nun also die halbe Besetzung von "Bambi" in ihre Raumjäger geschwungen hat, beginnt die schwierige Reise nach Venom. Zunächst hat man die freie Auswahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die den drei unterschiedlichen Wegen zu Andross Basis



Die Wirkung der Mega-Bombe ist verheerend. Die Endgegner stellen bevorzugte Ziele dar.



entsprechen. Nach einem sehenswerten Bilderbuchstart geht's endlich auf ins dreidimensionale Vektorland von Corneria. Zusammen mit Euren Partnern macht Ihr Jagd auf Andross Flugdronen, Lasertürme und Geschützstellungen. Eine ganze Reihe von Gebäuden, Türmen und Toren erschweren zusätzlich die Navigation. Neben der eigentlichen Hauptaufgabe, Euch Eurer Haut, pardon, Eures Felles zu erwehren, empfangt Ihr ab und zu auch noch den Hilferuf eines Kameraden, der einen Gegner auf "sechs Uhr" hängen hat und ihn einfach nicht abschütteln kann. In solch einem Fall ist Schützenhilfe angeraten, da die zusätzliche Feuerkraft Eurer Freunde die ganze Sache erheblich erleichtern kann. Am Ende der ersten Stage wartet dann ein riesiger Flugpanzer auf Euch, der eine ganze Menge Treffer einstecken kann, gar furchtbar austeilt und nur in Teilstücken zu besiegen ist. Habt Ihr diesen Gegner geschafft, geht's nach einer Statusmeldung Eurer Teamkameraden ab in den Weltraum, wo zunächst einmal der Blickwinkel wechselt. Hattet Ihr bisher eine Sicht von knapp hinter dem eigenen Raumschiff, so wird nun ins Cockpit gezoomt, wo ein HUD (Head Up Display) das Zielen erleichtert. Auf Wunsch kann allerdings auch wieder auf die alte Sichtweise umgestellt werden. So ballert man sich Level um Level durch wahre Horden von bizarren Polygongegnern, die teilweise nach Beschuß das eine oder andere Extra herausrücken. Neben zwei Power Ups für Euren Blaster und neuer Schutzschildenergie findet Ihr des öfteren auch Novabombs, die besonders auf kleinere Gegner eine verheerende Wirkung haben, oder einen Unverwundbarkeitsschild, der allerdings nur begrenzte Zeit anhält. Nach einer ganzen Reihe weiterer Stationen gelangt Ihr schließlich nach Venom, wo sich Euch Andross zum ultimativen Kampf stellt. Hoffentlich habt Ihr dann noch genügend Novabombs, sonst sieht es düster für die Rettung des Systems aus!

Die schattierte Vektor-Grafik ist zweifellos die Stärke des FX-Chips.

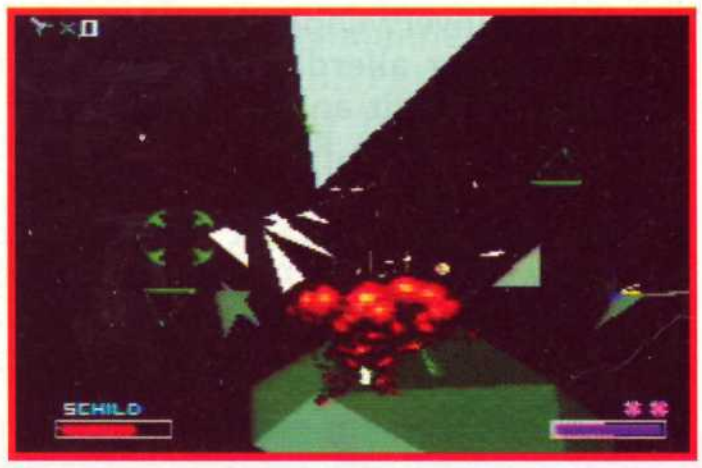
Die Grafik

Als erstes Modul für das Super Nintendo bietet Starwing durch das ganze Spiel rasend schnelle und flüssige Polygongrafik, wie man sie bisher nur von teuren Personal-Computern gekannt hat. Der Vorteil dieser Polygongrafik liegt zum einen darin, daß solch ein Vektorobjekt viel weniger Speicher benötigt als alle Vergrößerungsstufen und Ansichten eines gemalten Objektes, wodurch mehr Gegenstände auf dem Modul Platz finden. Zum anderen erhält der Spieler eine wesentlich größere (Bewegungs-) Freiheit und Realitätsnähe geboten. Hatte man bei den bisherigen gemalten Sprites beispielsweise einen Ring, so konnte zwar durch entspre-

DER FX-CHIP

Da all die Grafikeffekte eine gehörige Menge an Rechenleistung benötigen, um entsprechend schnell und flüssig dargestellt werden zu können, wäre der nicht gerade schnelle interne Prozessor des Super Nintendo hoffnungslos überfordert. Daß Starwing dennoch diese geballte Grafikpower über den Bildschirm flitzen lassen kann, dafür sorgt der auf dem Modul integrierte FX-Chip. Dieser Chip wurde von Nintendo extra für die oben genannten Anwendungen entwickelt, unter anderem auch, um die Lücke zum (voraussichtlich 1994 auf den Markt kommenden) CD-ROM zu schließen. Dieser FX-Chip arbeitet mit der sog. RISC-Technologie (Reduced Instruction Set Computer), bei der der Chip zwar nur relativ wenige Befehle beherrscht, diese aber dafür extrem schnell ausführt. Dadurch schafft es der FX-Chip, die teilweise sehr komplexen Berechnungen in Echtzeit auszuführen, inklusive der Berechnung aller Polygone des Texturemapping und sogar der realistischen Schatten aller Objekte. Mit diesem Muskel-Chip auf dem Modul hat Nintendo die Türe zu einer neuen Dimension von Videospielen aufgestoßen, schon jetzt sind die nächsten Spiele mit FX-Chip geplant. Das nächste FX-Modul, ein echtes 3D-Rennspiel, soll angeblich noch dieses Jahr erscheinen.

chendes Zoomen ein Heranfliegen simuliert werden, üblicherweise wurden dann aber die einzelnen Pixel sehr klobig und durch den Ring hindurchfliegen konnte man immer noch nicht. Dies ist bei Polygongrafik grundlegend anders; auch bei einer Annäherung an das Objekt behält es seine Form, man kann beliebig herum- oder hindurchfliegen und erhält einen ausgezeichneten räumlichen Eindruck. Bei Starwing wird diese Grafikdarstellung mit der bisherigen kombiniert, wodurch man feurige Bitmap-Explosionen oder feine Oberflächenstrukturen auf den Vektorobjekten erhält. Texture-Mapping, so lautet hier das Zauberwort für die Projektion von gemalten Grafiken auf berechnete (Polygon-) Oberflächen. Auf diese Weise wird z. B. der Hintergrund oder die Struktur auf den Asteroiden dargestellt. Sogar die Beleuchtung der einzelnen Flächen der Objekte und deren Schatten auf der Plantenoberfläche wurden berücksichtigt.



EINSTEIGER TIP

Um gleich zu Beginn die Feuerkraft Eures Raumschiffes zu verdoppeln, müßt Ihr nur Slippy Toad durch die ersten vier herumstehenden Tore zu Beginn des ersten Levels fliegen. Im nächsten Tor taucht dann ein Power Up für Euren Blaster auf. Ins schwarze Loch gelangt man, indem man im Asteroidenfeld von Level 1 aus sehr (!) kurzer Distanz die orangen Asteroiden in der Mitte von drei Fünferreihen aus Asteroiden abschießt, und anschließend mit dem daraufhin erscheinenden grinsenden Asteroiden (links unten) kollidiert. Je nachdem, durch welchen Ring man im Black Hole fliegt, gelangt man so sehr rasch in Sektor Y, Sektor Z oder gleich zu Venom.

Die Wertung

All das summiert sich zu einem famosen Actionspektakel, das man einfach gesehen haben muß. Zusammen mit der ausgezeichneten Spielbarkeit und vielen versteckten Extras (sogar zwei völlig abgedrehte Extralevels können besucht werden) ist Starwing ein Muß für Actionfans!

Martin Müller

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Nintendo

Genre
Actionspiel

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	■
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☐
Handbuch	■
Spiel	■
Belegung wählbar / fest	☐
Knöpfe	6

SOUND	75 %
GRAFIK	90 %
GAME-PLAY	90 %
GESAMT	90 %

aRJay

12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

Alien III dt	124.90
Asterix dt	129.90
Axelay	89.90
Batman Returns dt	129.90
Bomberman dt	109.90
Bomberpaket dt	159.90
Bubsy the Bobcat dt	139.90
Clay Fighter	139.90
Cybernator dt	129.90
Dungeon Master	149.90
Equinox	129.90
Evolution	139.90
Fatal Fury dt	129.90
Final Fantasy II	139.90
Final Fight II	139.90
Goof Troop	134.90
Jimmy Connors PTT dt	129.90
King Arthur's World dt	129.90
Mario Kart dt	89.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Combat dt	139.90
Mystik Quest dt	89.90
NFL Football	129.90
NHLPA Hockey '93 dt	129.90
Parodius dt	99.90
Player Manager dt	129.90
Plok dt	89.00
Rock'n Roll Racing	129.90
Shadow Run	129.90
Sanghai II	109.90
Sim City dt	89.00
Star Wars dt	119.90
Starwing dt	109.90
Striker dt	114.90
Street Fighter II Turbo Edition	159.90
Soul Blazer	124.90
Super Baseball 2020	134.90
Super Battletoads	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Tecmo NBA Basketball	129.90
The Lost Vikings dt	119.90
Twin Bee dt	129.90
Utopia	129.90
WWF II Royal Rumble	139.90
Zelda III	89.00

Diese Liste ist nur einen Auszug aus unserem Sortiment. Wir haben auch viele Neuheiten aus den Staaten und Japan.

Street Winner II Joyboard 129.90

High-Speed 8-Bit Microprozessor
Programmierbares Auto-Feuer
Automatische Konsolenerkennung für Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo
8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

PREPARE YOURSELF

Mortal Combat dt 139.90

Super NES us	299.00
Super NES 50/60Hz dt	299.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
Fire SFX Adapter	39.90
4-Player-Adapter	59.90
Standard Pad dt	29.90
ASCII Pad dt	59.90
Pad-Verlängerung 2.5m	19.90
Mouse	59.90
Action Replay Pro	109.90
X-Terminator	89.90
Superscope dt	139.90
Umbau 50/60 Hz	99.00

Mo-Fr 10-22 Uhr
Bestellannahme.
Kein Anrufbeantworter!
Bestellungen bis 16:30 werden noch am gleichen Tag verschickt.

Versandkosten:
Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl DM 9,- Versandkosten.

Weiterhin haben wir auch folgende Systeme im Sortiment:
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
TURBO DUO
NEO GEO

aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76
Händleranfragen erwünscht

NOCH FRAGEN?
Kurzer Anruf genügt!

DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

WATCH PROMOTIONTEAM

Mortal Kombat

Das tödliche Digi-Duell

"Mortal Kombat" hält sich schon seit vielen Wochen und Monaten in den Spielhallen. Was auf den ersten Blick hektisch, unübersichtlich und eine Spur zu schnell wirkt, erweist sich nach einer kurzen Einarbeitungszeit als actiongeladener Dauerbrenner. Harte Zeiten für den bewährten "Street Fighter".

Prinzipiell ähnelt "Mortal Kombat" allen anderen Kampfsportspielen, trotzdem ist es eine Klasse besser. So können im Turniermodus beispielsweise mehrere Schwierigkeitsstufen festgelegt werden. Bei "Very Easy" greifen die Gegner ohne Rücksicht auf Verluste an und werden dadurch zu leicht kalkulierbaren Opfern. Schraubt man aber nur ein wenig an der Niveaustufe, so lernen die furchtlosen Gesellen aus ihren Fehlern, wenden bei Mißerfolg eine andere Taktik an und werfen schließlich sogar ihre Spezialtechniken in die Waagschale. Daß gilt natürlich nicht für den Zwei-Spieler-Modus, denn jetzt ist jeder auf sich allein gestellt. Hier kommt auch die größte Spielfreude auf, vor allem weil die Kämpfe in der Regel nur 20 Sekunden in Anspruch nehmen. Dazu kommt die bislang unübertroffene Spielbarkeit, denn wirklich jedem Knopf auf dem Joypad wurde eine eigene Funktion beschert. Es stehen deshalb drei verschiedene Faust- und Fußschläge zur Verfügung, die außerdem noch in mehreren Variationen angewendet werden können. Dieses Erlebnis läßt sich nur schwer in Worte kleiden, man muß es einfach am eigenen Leib erfahren haben.

Digitalisiert klopft's sich nochmal so schön.

Erweist sich "Mortal Kombat" schon spieltechnisch als brillant, so kann es in punkto Grafik und Sound noch einmal kräftig zulegen. Die sieben verschiedenen Karatekas wurden vom Automaten auf das Super NES perfekt umgesetzt. Kenner wissen jetzt schon, daß damit in Sachen Animation ein neuer Meilenstein gesetzt wurde. Die Kämpfer gehen weich in die Knie, federn jeden Sprung ab und verfügen über zahlreiche Schlagvarianten, die den Liebhabern asiatischer Kampfsportarten Freudentränen in die Augen treiben. Damit nicht genug, denn die Programmierer wollten es sich nicht nehmen lassen, die exzellenten Hintergrundgrafiken auch noch in "Mortal Kombat" unterzubringen. Daß sogar an die einzelnen Bonusspiele (Bretterzertrümmern) gedacht wurde, treibt die Stimmung auf den Höhepunkt. Hier werden die muskelbepackten Helden nämlich in einer schier unglaublichen Größe dargestellt, die man dem Super NES nun wirklich nicht zugetraut hätte. Soundtechnisch wurde ebenfalls eine Glanzleistung vollbracht, können

DIE HAUPTDARSTELLER

Liu Kang - Der Liebling der Redaktion. Er schreit wie Bruce Lee, er kämpft wie Bruce Lee und gibt sich mit dem einfachen Namen Liu Kang zufrieden. Egal, auf alle Fälle beherrscht er die spektakulärsten Schläge und entlockt dem Spieler oft ein entzücktes Grinsen.

Johnny Cage - Der Amerikaner steht Liu Kang in nichts nach und übertrifft ihn sogar in Sachen Gelassenheit. Hat er einen wagemutigen Gegner flachgelegt, so setzt er genüßlich seine Sonnenbrille auf und weidet sich am Beifall. Wahre Coolness!

Kano - Der Mann mit der eisernen Maske. Seine Spezialität ist daher auch ein brutaler Kopfschlag, der dem Gegenüber durch Mark und Bein geht. Durch sein hünenhaftes Aussehen verschafft er sich schon vor dem Kampf den nötigen Respekt.

Rayden - Blitz und Donner begleiten diesen chinesischen Bauern. Obwohl er sein Gesicht unter einem riesigen Hut verbirgt, hat er eine außergewöhnliche Ausstrahlung. Grelle Blitze verleihen seinen Bewegungen eine gewisse Eleganz.

Scorpion - Einer der beiden Ninjas im "Mortal Kombat"-Team. Er zieht seine Gegner mit einem langen Fangseil an sich heran, um ihnen dann einen mörderischen Schlag zu versetzen. Ansonsten bleibt er eher farblos.

Sub-Zero - Unter Null. Den zweiten Ninja kann nichts aus der Fassung bringen. Seine Fähigkeiten sind durchschnittlich, was aber gleichzeitig bedeutet, daß sein Stil kaum Nachteile aufzuweisen hat. Gefährlich: Der lähmende Froststrahl!

Sonya - Das weibliche Geschlecht ist auch vertreten. Mit machohaftem Gehabe kommt man bei ihr aber nicht sehr weit, ist sie doch eine hervorragende Kämpferin. Vor allem ihre geballte Siegerfaust nach einem erfolgreichen Match ist sehenswert.

die markerschütternden Schreie doch genauso überzeugen wie die melodischen Musikstücke.

"Mortal Kombat" übertrifft alle Erwartungen und schickt sich an, das neue Referenzspiel auf dem Super NES zu werden. Vielleicht muß sich der überaus erfolgreiche "Street Fighter" bald mit dem zweiten Platz zufriedengeben. Der Thron wackelt jedenfalls schon gewaltig.

Oliver Menne

EINSTEIGER TIP

Sucht Euch einen Kämpfer heraus und versucht diesen kennenzulernen. Da jeder Kämpfer andere Super-Schläge hat, bringt ständiges Wechseln der Figur nichts. Hier als Beispiel die geheimen Techniken von Liu Kang:

Fireball: Bewegt man das Joypad zweimal in Blickrichtung und drückt anschließend auf "High Punch", so zaubert Liu Kang einen kleinen Feuerball aus der Luft und schleudert ihn seinem Gegner ins Gesicht. Eine wertvolle Fernwaffe.

Flying Kick: Die zweite Extrawaffe läßt sich analog anwenden. Diesmal muß man auf dem Joypad zweimal in die Bewegungsrichtung drücken und danach einen "High Kick" auslösen, um mit rasanter Geschwindigkeit auf das Gegenüber zuzuschießen. Dieser "Flying Sidekick" kann auch dazu verwandt werden, um aus der Reichweite des Gegners zu fliehen.

F·A·K·T·E·N

Hersteller Acclaim

Genre Sportspiel

Preis ca. DM 140,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	
Batterie	
Continues	
Levelcodes	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	X
Belegung fest	
Knöpfe	6

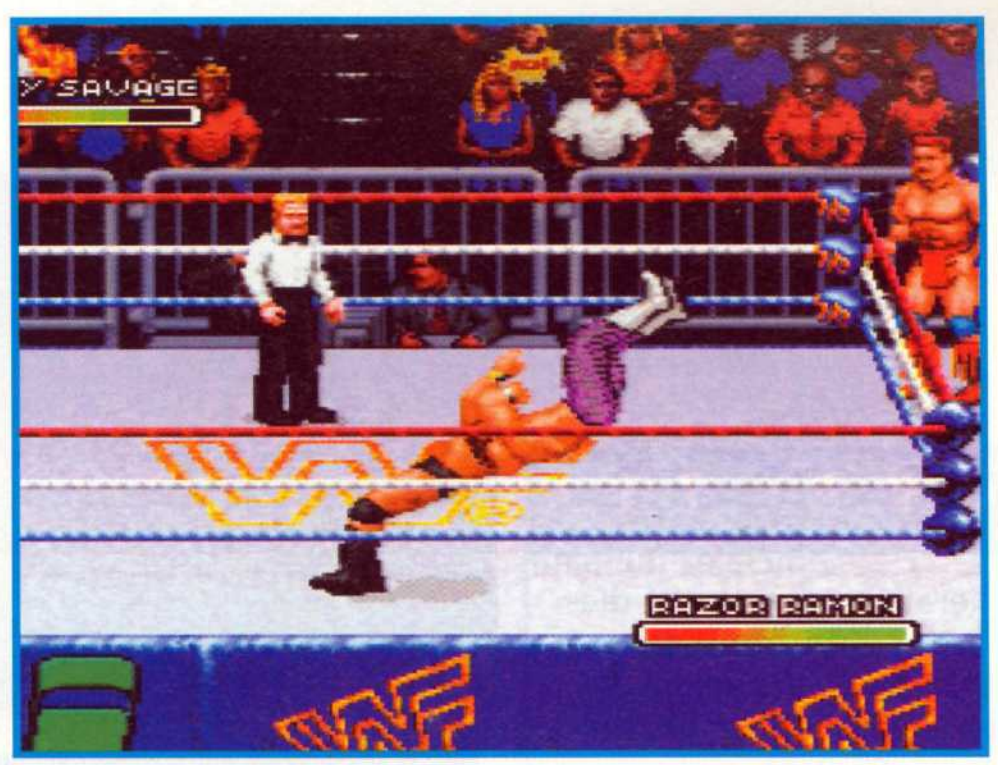
SOUND	95 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	92 %
GESAMT	90 %

Royal Rumble

Wrestling fast wie im Fernsehen

Wenn sich solch wohlklingende Namen wie "Macho Man" Randy Savage, Razor Ramon oder "Million Dollar Man" Ted DiBiase ein Stelldichein geben, wissen wohl die meisten, daß Wrestling auf dem Programm steht. Bei Ljn hat man nun zwölf der schillernden Persönlichkeiten genommen und mit ihnen ein Spiel geschaffen, das sich sehen lassen kann.

Zunächst könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr alleine oder mit einem zweiten Spieler zusammen in den Ring steigen wollt, und welche Art der Auseinandersetzung dafür gewählt wird. Zur Auswahl stehen ein Kampf Mann gegen Mann, ein Zweier-Tag Team, ein Tag Team mit drei Kämpfern pro Seite und schließlich als Krönung des Ganzen der Royal Rumble. Je nach Lust und Laune kann man nun noch einstellen, ob man sich an die offiziellen Wrestlingregeln halten muß oder ob auch die normalerweise verbotenen Attacken zulässig sind. Wählt man die erste Möglichkeit, rennt immer ein Ringrichter um die Kontrahenten herum und der Gegner muß für drei Sekunden auf die Matte gepinnt werden, bevor der Kampf endet. Im freien Modus befinden sich die beiden Wrestler alleine im Ring und es wird solange weitergekämpft, bis einen der Kämpfer die Kräfte verlassen. Im Tag Team-Modus treten immer zwei bzw. drei Fighter auf jeder Seite an, aber auch hier hängt der Erfolg oder Mißerfolg des Ganzen Teams von jedem einzelnen ab. Wem das alles noch zu lasch ist, dem



Randy Savage und Razor Ramon üben den Suplex.

Kleines Wrestling-Wörterbuch

Bodyslam: Der Gegner wird an der Hüfte gepackt und mit einer halben Drehung zu Boden geworfen.
Headbutt: Kopfstoß mit der Stirn auf die Nase des Gegners.
Suplex: Mit dem Gegner im Schwitzkasten läßt sich der Wrestler nach hinten fallen.
Atomic Drop: Ziemlich übler Angriff auf das gegnerische Steißbein.
Backbreaker: In der Ausführung ähnlich dem Atomic Drop, allerdings geht der Schlag hier seitlich unter die Rippen.
Kneedrop: Wird verwendet, den Gegner weiter zu schwächen, wenn er noch am Boden liegt.
Clothesline: Erst wird der Opponent in die Seile geschubst und dann beim Zurückfedern vom ausgestreckten Arm Eures Wrestlers zu Boden geschickt.
Flying Elbowdrop: Der Wrestler klettert auf eine Ringecke und springt von dort aus mit vorgestrecktem Ellbogen auf den liegenden Gegner.
Dropkick: Absprung aus dem Stand oder Lauf und dann horizontaler Tritt mit beiden Beinen.
Tag Team: Gruppen von zwei oder mehr Gegnern treten gegen einander an. Gewonnen hat normalerweise diejenige Gruppe, die einen Kämpfer der anderen Partei für drei Sekunden auf den Rücken dreht.
Royal Rumble: Das Non Plus Ultra des Wrestling. Ein gnadenloser Kampf jeder gegen jeden, bei dem einzig und alleine eines zählt: im Ring zu bleiben!

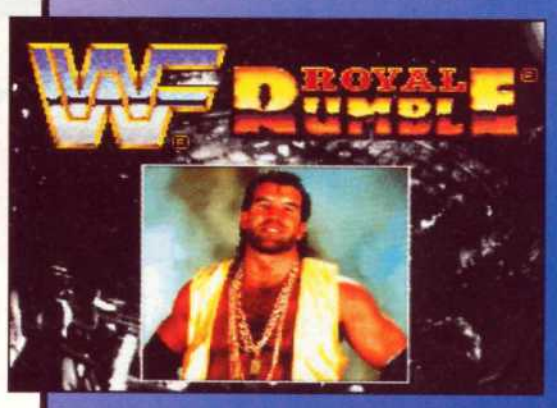
EINSTEIGER TIP

Da man als Besitzer eines Joypads bzw. -sticks mit Dauerfeuer schlichtweg haushoch überlegen ist, sollte man nur ohne dieses Extra zum Kampf antreten, um sich nicht den Spaß zu verderben. Der Weg aus dem Ring lohnt sich immer mal wieder: Zum einen, weil der herumstehende Klappstuhl ordentlich durchzieht, zum anderen, weil das gute Stück immer wieder auftaucht, sobald Ihr in den Ring steigt und dort ein Stück nach oben geht. Da sich Eure Gegner in den Ring zurückziehen, sobald Ihr den Stuhl in Händen habt, bietet es sich an, zunächst nur in der Nähe des Stuhls zu warten, bis der Gegner angelaufen kommt, ihn dann z. B. mit einem Suplex zu Boden zu befördern und erst anschließend mit dem Stuhl nachzusetzen: ein Brummschädel für den Gegner ist sicher.

steht als ultimative Prügelei immer noch der Royal Rumble frei, bei dem letztendlich alle zwölf Wrestler in einem mörderischen Kampf gegeneinander antreten, das Ganze ohne Regeln und (normalerweise) mit ganzen sechs Teilnehmern gleichzeitig im Ring. Die Gegner werden hierbei durch mehr oder weniger sanftes Hinauswerfen aus dem Ring entfernt. Wer zum Schluß noch steht, der hat sich die Auszeichnung dafür aber auch redlich verdient. Für alle Kampfarten (Royal Rumble einmal ausgenommen) gibt es zusätzlich noch einen Championship-Modus, bei dem Ihr nacheinander gegen eine ganze Reihe von erstklassigen Gegnern antreten müßt. Mit dem Spieldesign hat man sich bei Ljn richtig Mühe gegeben, alle wichtigen Wrestlingtechniken stehen Euch zur Verfügung, um Eurer Gegenüber auf die Bretter zu schicken. Die Liste der möglichen Techniken liest sich wie das kleine Einmaleins des Wrestling: Suplex und Clothesline, Bodyslam und Atomic Drop gehören zum Standardrepertoire einer jeden Figur, darüber hinaus beherrscht jeder Kämpfer eine ganz spezielle Technik, die meistens besonders wirkungsvoll, dafür aber auch oft recht schwierig und/oder nur unter bestimmten Bedingungen auszuführen ist. Mit der entsprechenden Übung kann man so z. B. den Undertaker bei seinem berühmt-berüchtigten "Tombstone Piledriver" sehen oder auch den verheerenden "Banzai Drop" von Yokozuna in voller Pracht miterleben. Viele kleine Details heben den Spielspaß in ungeahnte Höhen: Zunächst wäre wohl der bunte Klappstuhl zu nennen, der außen am Ring angelehnt steht und außerhalb der Seile eine hervorragende Waffe bildet, oder der manchmal etwas ungeschickte Ringrichter, der einem der heranwalzenden 150kg-Männer nicht mehr ausweichen kann und dafür mehrere Sekunden zu Boden geht. Auch die Tatsache, daß man nicht nur alleine oder mit dem zweiten Spieler als Gegner in den Ring steigen kann, trägt gewaltig zur Motivation bei. Wenn man so im Zweier-Tag Team Seite an Seite kämpft, macht das schlicht und einfach unbändigen Spaß. Die Animationen der Spielfiguren sind sehr realistisch und detailliert, und auch der Sound muß sich wahrhaftig nicht verstecken. Jeder Wrestler hat zudem seine eigene Titelmelodie, vom schaurig-düsteren Orgelklang des Undertaker bis zu den asiatischen Klängen von Yokozuna gibt es eine ganze Menge guter Musik zu hören. Royal Rumble macht seinem Namen als königliches Wrestling wirklich alle Ehre, auch wenn die Motivation mit der Zeit ein wenig nachläßt. Also: let's rumble!

Martin Müller

FAKTEN



Hersteller
Ljn

Genre
Sportspiel

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1-2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	
Batterie	
Continues	
Levelcodes	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	fest X
Knöpfe	6

SOUND	70 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	80 %
GESAMT	82 %

Cybernator

Geballte Action pur

Mit weit ausholenden Schritten stampft Euer Cybernator auf die gegnerischen Battlesuits zu, die Zeit läuft schneller ab, als Euch lieb ist. Nur noch Minuten, bis das gegnerische Raumschiff unaufhaltsam seinen feurigen Abstieg durch die Atmosphäre des Planeten antritt.

Plötzlich erzittert Eure gewaltige Kampfmaschine unter dem Einschlag mehrerer Plasmastrahlen, ein wahrer Trümmerregen von abgesprengter und zum Teil geschmolzener Panzerung überschüttet den Cybernator. Im Herumwirbeln richtet Ihr die großkalibrige Autokanone am rechten Arm Eurer Battlesuit auf das gegnerische Geschütz, das sich inzwischen auf Euch eingeschossen hat. Unter infernalischem Lärm verläßt Geschoß um Geschoß den Lauf der Vulcan-Kanone, bis die Geschützstation in einem riesigen Feuerball vergeht. Eine erneute Drehung und mehrere Salven auf die gegnerischen Panzeranzüge eliminieren jede unmittelbare Gefahr, noch bevor die letzte Hülse hinter Euch zu Boden fällt. Diesmal ward Ihr siegreich, doch die Verzögerung durch dieses Gefecht hat Euch wertvolle Sekunden gekostet. Sekunden, die Euch womöglich bei dem verzweifelten Versuch fehlen, im letzten Moment die Triebwerke des Raumschiffes außer Kraft zu setzen, die Flugbahn des Wracks zu verändern und so die Leben hunderter Zivilisten zu retten. Mit rasendem Puls und schweißnassen Händen an den Kontrollen setzt Ihr Euren gefährlichen Weg fort...

Der Cybernator im Einsatz. Fünf Tonnen verärgerter Stahl.

Diese geballte Action könnt Ihr mit Konamis neuestem Modul "Cybernator" hautnah miterleben. Als Mitglied der 95sten mechanisierten Marines-Brigade steuert Ihr einen sog. Cybernator, einen fünf Tonnen schweren und zwölf Meter hohen Kampfroboter, durch insgesamt sieben thematisch aufeinander aufbauende Aufträge. Dazu ist Eure Maschine zu Beginn mit einer automatischen Schnellfeuerkanone und einem undurchdringbaren Abwehrschild ausgerüstet, den Ihr auf Knopfdruck vor Euren Robot halten könnt. Auf kurze Distanz kommt die stählerne Faust mit ihrer gewaltigen Durchschlagskraft zum Einsatz. Im weiteren Spielverlauf finden sich noch zielsuchende Raketen und ein alles durchdringender Laser. Alle Waffen können durch das Aufsammeln von Power Chips aufgerüstet werden, wieder andere Symbole frischen die beschädigte Panzerung auf. Oft sind diese wertvollen Extras in den unzugänglicheren Teilen der Levels versteckt oder nur durch risikoreiche Manöver zu erreichen.

Von Anfang an ist der Cybernator auch mit Sprungdüsen ausgerüstet, die ihm zusätzlich zum normalen Sprung eine beschränkte Flugfähigkeit verleihen. Allerdings überhitzt sich dieser Raketenrucksack schon nach recht kurzer Zeit, so daß mit den Düsen eigentlich nur kurze

EINSTEIGER TIP

Die verstreut herumliegenden Power Chips reichen - besonders am Anfang - nicht aus, um alle Waffen gleichzeitig auf ein vernünftiges Maß aufzurüsten. Es empfiehlt sich daher, sich erst einmal auf die Vulcan-Kanone zu konzentrieren und anschließend den Punch Eures Cybernators zu stärken. Im späteren Verlauf bringt es wenig, die Raketen aufzurüsten, da sie auch auf Level 1 schon recht stark sind und die dazukommenden Homing-Fähigkeiten zu wünschen übriglassen.

DIE AUSRÜSTUNG DES CYBERNATOR G5-E

Hochverdichteter Schutzschild (unzerstörbar)
Mit diesem Schild sollte es ein leichtes sein, gegnerische Schüsse abzuwehren. Der Nachteil der ganzen Sache ist jedoch, daß Ihr während das Schild aktiv ist nicht zurückschießen könnt.

Kampffaust
Wenn Euer Cybernator damit zuschlägt, gibt es nur wenige Dinge, die diesen Schlag überstehen. Entsprechend aufgerüstet die stärkste Waffe - allerdings nur im Nahkampf.

Autokanone
Mit diesem um 360° drehbaren Geschütz am linken Arm verfügt der Cybernator über eine enorme Feuerkraft. Während des Spiels kann die Vulcan-Kanone von 70mm auf Kaliber 110mm aufgerüstet werden.

Homing Missiles
Diese Raketen, die erst im späteren Verlauf des Spieles auftauchen, besitzen schon zu Beginn eine beachtliche Durchschlagskraft. Mit weiteren Ausbaustufen suchen sie sich ihr Ziel von selbst.

Powerlaser
Vermutlich die beste Waffe im Spiel. Den Laser erhaltet Ihr allerdings erst in Level 5, doch von da an werdet Ihr ihn kaum noch aus der Hand geben wollen. Der Laser durchdringt die meisten Gegner und trifft so mit einem Schuß gleich mehrfach!

Sprungdüsen
Dieser atombetriebene Raketenrucksack ist stark genug, den Cybernator ca. 3 Sekunden in der Luft zu halten. Leider ist das Problem der enormen Hitzeentwicklung noch nicht ausreichend gelöst, so daß sich die Düsen bei Überhitzung selbsttätig abschalten.

Hüpfer etwas verlängert werden können. Die einzelnen Spielstufen sind sehr unterschiedlich aufgebaut und fordern selbst Profis an den Joypads. Mit etwas Taktik und einem guten Gedächtnis kommt man jedoch immer ein Stückchen weiter. Ist trotz aller Gegenwehr und Power Ups Euer Cybernator in seine Bestandteile zerlegt worden, helfen Euch drei Continues beim Wiedereinstieg. Der Sound paßt ausgezeichnet zur actiongeladenen Stimmung des Moduls, die Explosionen klingen satt und sogar das leise Aufjaulen von überlasteten Servos wurde nicht vergessen.

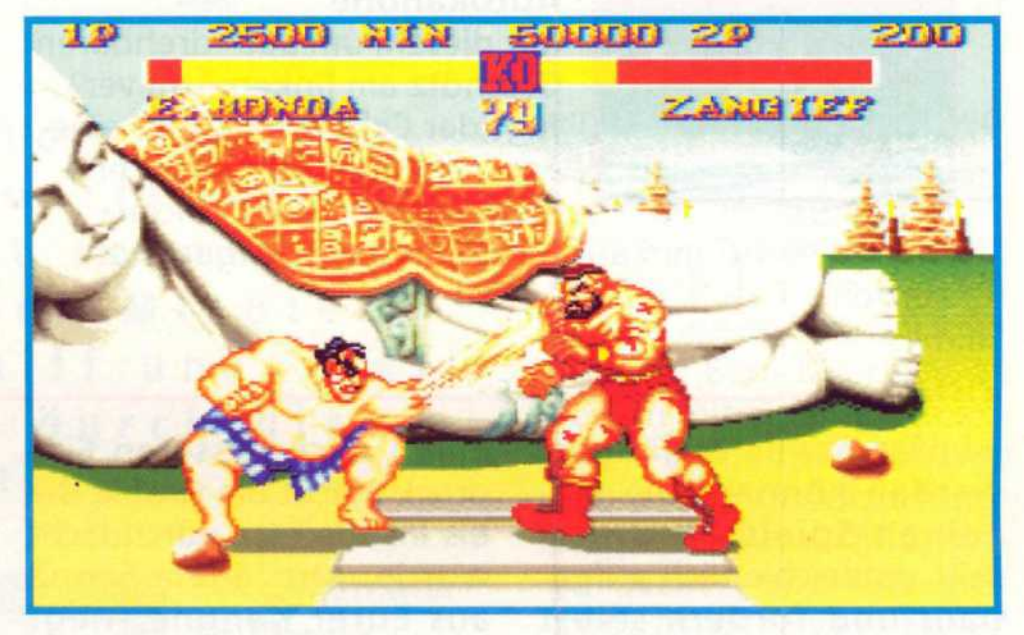
Einen noch besseren Eindruck macht die Grafik, die bis ins Kleinste durchdacht wurde. Mit jedem Schuß aus Eurer Kanone fliegt eine kleine Hülse im hohen Bogen aus der Waffe, Eure Schüsse demolieren Boden und Wände der Hintergrundgrafik, beim Planetensturz durch die Atmosphäre wird die erhitze Luft um Euch herum sichtbar usw. Zusammenfassend bietet Cybernator ausgezeichnete Action in Reinkultur, eine sehr gute Spielbarkeit und das richtige Feeling. Actionfans können ruhigen Gewissens zugreifen!

Martin Müller

Street Fighter II

Prügeln ohne blaue Flecken

Wohl kaum ein anderer Automat hat in den Spielhallen überall auf der Welt im letzten Jahr soviel Aufsehen erregt wie Capcoms Street Fighter II. Nicht umsonst spielten deshalb diese Geräte auch mit Abstand das meiste Geld ein. Zur Freude der deutschen Street Fighter-Gemeinde brachte Capcom das Monster-Modul (16 MBit, also gute zwei Megabyte wurden für das Spiel verbraten) bereits kurz nach dem offiziellen Deutschlandstart des Super NES auf den Markt.



Während sich alle anderen Computer- und Videospielversionen noch mit ihren Kinderkrankheiten herumschlugen, konnten sich so die Super Nintendo-Besitzer bereits nach Herzenslust mit den acht lebenden Kampfmaschinen des Automatenvorbildes austoben. Jeder der Kämpfer wurde originalgetreu übernommen, mit allen Aktionen und Spezialattacken, die es auch in der Spielhalle gab: Ryus "Sho Ryu Ken" - Dragonpunch fehlt genausowenig wie Guiles Bladekick oder Zangiefs Spinning Piledriver. Auch die animierten Hintergrundbilder wurden zu fast einhundert Prozent übertragen; um die wenigen Unterschiede festzustellen, muß man zum einen ein wirklicher Fan des Automaten sein und zudem noch recht genau hinschauen.

Glücklicherweise besitzt das Super Nintendo-Joypad wie die Automatenvorlage sechs Feuer-

EINSTEIGER TIP

Für Anfänger recht gut geeignet ist Chun Li, da sie zum einen sehr wendig ist und zum anderen ihre Spezialattacken verhältnismäßig leicht auszuführen sind. Auf jeden Fall ist aber von Vorteil, sich einen Kämpfer auszusuchen und über einen längeren Zeitraum nur mit ihm oder ihr zu spielen - hier macht Übung den Meister.

Reizstromtherapie á la Blanka - ob das die Krankenkasse zahlt?

knöpfe, die je nach Geschmack vor Spielbeginn mit je drei verschieden starken Tritten und Schlägen belegt werden dürfen. Allein schon deswegen werden sich Versionen auf anderen Systemen schwertun, der exzellenten Spielbarkeit der SNES-Version auch nur nahezukommen. Daneben besteht die Möglichkeit, aus sieben Schwierigkeitsgraden zu wählen, um sowohl dem Anfänger eine Chance zu geben als auch dem Profi noch nach vielen Monaten eine Herausforderung zu bieten. Je nachdem, mit welchem Charakter der letzte Gegner M.Bison besiegt wird, wartet ab Schwierigkeitsstufe drei ein eigener Abspann auf den Spieler. Gelingt es gar, mit ein und derselben Figur auf Level 7 bis zum Ende zu gelangen, gibt es noch einen Extrabildschirm mit allen zwölf Street Fightern zu sehen.

"Die Motivation wird unglaublich lange aufrechterhalten"

Zum Glück bietet das Modul eine unbegrenzte Zahl von Continues, welche auf den höchsten Stufen auch bitter nötig sind, will man alle elf Gegner auf die Matte legen. Zusätzlich können im Versus-Mode zwei menschliche Spieler mit einem Kämpfer ihrer Wahl gegeneinander antreten. Auch hier gibt es vor dem Beginn des Kampfes einen Options-Bildschirm, auf dem festgelegt werden kann, vor welchem Hintergrund geprügelt werden soll und wieviel Schaden die Schläge und Tritte anrichten sollen. Auf diese Weise lassen sich zusätzliche Handicaps einführen, um einem weniger erfahrenen Spieler gegen den Profi noch eine faire Gewinnchance zu geben. Leider ist es nicht möglich, wie in der Champion- und Black - Belt - Edition des Street Fighter II-Automaten auch die vier Endgegner Balrog, Vega, Sagat und Bison selbst als Streiter zu wählen, sehr wohl ist es jedoch möglich, im Zwei-Spieler-Modus beide Partner mit der gleichen

SPIELER-BESCHREIBUNGEN

Ryu:
Der Einzelgänger Ryu nimmt nach Jahren des harten Trainings an der Street Fighter-Ausscheidung teil, um seine Karatetechnik zu verfeinern. Für ihn zählt nicht der Sieg, sondern nur der Kampf: Der Weg ist das Ziel. Ryus Spezialangriffe sind ein Feuerball, den er aus der Luft heraus beschwören kann, der gefürchtete Hurricane-Kick sowie der alles vernichtende Dragon-Punch.

Ken:
Wie Ryu ging auch Ken durch die Schule von Sheng Long. Dann überwarf er sich mit seinem früheren Freund Ken und verließ die Schule. Somit verfügt Ken über die selben Spezialattacken wie Ryu: "Ha-Do-Ken", den Feuerball, "Tatsu-Maki-Sen-Pu-Kyaku", den Hurricane-Kick und "Sho-Ryu-Ken", den im Vergleich zu Ryu noch etwas kräftigeren Dragon-Punch.

E. Honda:
Der gebürtige Japaner Edmondo Honda hat sein Heimatland verlassen, um der Welt zu beweisen, daß Sumoringer wie er es mit jeder anderen Kampfsportart aufnehmen können. Trotz seiner enormen Körperfülle kann sich Honda erstaunlich rasch bewegen. Seine Kampftechniken umfassen den Sumo-Torpedo und den "Schlag der tausend Hände"

Chun Li:
Die zierliche Chinesin Chun Li will ihren von einer Gangsterbande ermordeten Vater rächen; die Spur führt sie dabei zum Street Fighter-Wettstreit, an dem auch M.Bison, der Anführer dieser Verbrecherorganisation teilnimmt. Chun Li ist in der Lage, ähnlich wie Ken oder Ryu mit wirbelnden Beinen quer über den Bildschirm zu fegen, oder mit schier unglaublicher Geschwindigkeit zu ihrem gefürchteten Lightning-Kick anzusetzen.

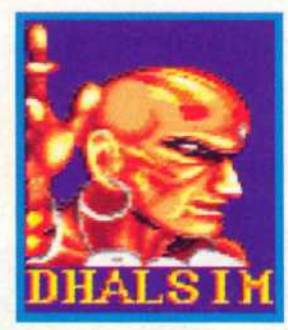
Figur gegeneinander kämpfen zu lassen. Dazu muß während des CAPCOM-Jingles beim Einschalten der Konsole der Reihe nach unten, R, oben, L, Y und B gedrückt werden. Bei der japanischen Version auf dem Super Famicom muß daran noch ein X, A angehängt werden. War alles richtig, ertönt ein akustisches Signal und der Hintergrund wird blau. Nun kann man wirklich genau feststellen, wer im Kampf Mann gegen Mann oder Frau gegen Frau der Bessere ist. Außerdem hat man die Auswahl zwischen den Farben der Normal- und der Championedition, was aber auf das eigentliche Spiel absolut keinen Einfluß hat.

SPIELER-BESCHREIBUNGEN

Blanka:
Blanka, das grünhäutige Ungeheuer, wuchs nach einem Flugzeugabsturz im Dschungel Brasiliens alleine im Urwald auf. Seine Attacken zeugen von barbarischer Kraft und Schnelligkeit, im Notfall kann er seinen Körper mit mehreren tausend Volt aufladen oder sich zu einem Ball zusammengerollt auf seinen Gegner stürzen.

Zangief:
Besonders wegen seiner unbändigen Stärke ist der Russe Zangief unter all seinen Gegnern gefürchtet. Wenn man seine durchschlagenden Nahkampfangriffe sieht, könnte man meinen, der Ausdruck "jemanden ungespitzt in den Boden zu rammen" könnte speziell für Zangief geprägt worden sein. Sein Spinning Piledriver ist die mächtigste Attacke aller Kämpfer.

Guile:
Nach Jahren der Gefangenschaft in einem thailändischen Gefangenenlager gelang Guile die Flucht. Wieder nach Amerika zurückgekehrt trainierte er, um eines Tages Rache an seinem ehemaligen Peiniger Bison zu üben. Guile vermag durch schnelles Gegeneinanderschlagen der Arme einen Energiestoß zu erzeugen und ihn auf seine Opponenten zu schleudern. Sein Blade-Kick bietet einen exzellenten Defensivschlag gegen Angriffe von oben.



Dhalsim:
Der Inder Dhalsim versucht beim Turnier die Frage zu klären, ob sein Geist durch die körperlichen Übungen des Trainings auf eine höhere Bewußtseinsebene gelangt ist. Neben seiner Fähigkeit, seine Arme und Beine auf ein Vielfaches der natürlichen Länge zu strecken, vermag Dhalsim Feuer zu spucken und durch Verringerung seines Gewichtes durch die Luft zu rotieren.

■ "Prädikat perfekt in Sachen Spielbarkeit"

Street Fighter II ist zweifelsohne das Parademodul für das Super Nintendo, es stimmt von A bis O einfach alles. Wer sich dieses Spiel entgehen läßt, ist selber schuld. All diejenigen, die partout nicht auf die vier Endgegner als Spielercharaktere verzichten können, seien getröstet: Mittlerweile wird schon an Street Fighter III gestrickt, bei dem nach letzten Gerüchten neben den letzten vier Fightern unter anderem auch noch eine weitere Kämpferin neben Chun Li geboten werden soll.

Martin Müller

F·A·K·T·E·N

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Sport**
Preis: **ca. DM 100,-**

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	
Batterie	
Continues	X
Levelcodes	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	X fest
Knöpfe	6

SOUND	80 %
GRAFIK	90 %
GAME-PLAY	90 %
GESAMT	87 %

WORLD LEAGUE BASKETBALL

Yo, man! Dunkshot in 3D!

Ein Basketballspiel, das den famosen Grafikchip des Super NES zum kochen bringt? Grandios, das war mein erster Gedanke. Als Detlef Schrempf II. machte ich mich auf, in der World League als Weißer für Furore zu sorgen.

In grafischer und optionsmäßiger Hinsicht läßt das Spiel praktisch keine Wünsche offen. Ein einzelnes Spiel alleine oder zu zweit oder eine komplette Saison stehen zur Verfügung, deren aktueller Stand per Batterie gespeichert werden kann. Hat man eine Saison gut hinter sich gebracht, darf man eine Ausscheidung mit den drei anderen Teams ausspielen. Beendet man auch diese mit Erfolg, darf man schließlich in den Final Four um die absolute Basketballkrone kämpfen. Am Anfang einer Saison kann man sich seine Liga und sein Team aussuchen, während man im Spiel letztendlich auch noch die einzelnen Spieler auswählen darf, wobei der Computer die besten fünf zunächst automatisch anwählt. So weit so gut. In grafischer Hinsicht wird ebenfalls Tolles geboten. Man guckt jeweils gerade dem Spieler über die Schulter, den man steuert, während sich das restliche Spielfeld perfekt dreht und flott scrollt. Der Sound paßt sich diesem Niveau an. Was jedoch den kritischsten Teil des Spiels darstellt, ist die Steuerung. Sie ist sehr komplex und erst nach mehreren Stunden Spielens in den grauen Zellen gespeichert.

Die Basketball-Profis unter Euch werden sich vor Begeisterung kaum mehr von diesem Spiel losreißen können. Alle Regeln werden beachtet, mehrere Spielvarianten lassen sich per Joypad während des Spiels anwählen und die Grafik vermittelt eine tolle Atmosphäre. Ich muß gestehen, daß mir das Ganze fast schon zu viel geworden ist. Das Spiel eignet sich nicht unbedingt, um mal ab und zu schnell ein paar Körbe zu machen, vielmehr ist wahrer Enthusiasmus gefragt. Außerdem hätte die Steuerung nicht ganz so kompliziert sein müssen. Das beste Basketball-Spiel für das Super NES ist es aber allemal.

Hans Ippisch

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Nintendo

Genre
Sportspiel

Preis
ca. DM 100,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	X
Batterie	X
Continues	
Levelcodes	
Handbuch	Deutsch
Spiel	
Belegung wählbar	fest X
Knöpfe	6

SOUND	72 %
GRAFIK	81 %
GAME-PLAY	76 %
GESAMT	76 %

Super Probotector

Ballern bis das Joypad glüht!

Bereits zum dritten Mal schickt Konami die Söldner der Special Forces in den Kampf gegen die Aliens. Gab es die Teile eins und zwei nur in der Spielhalle bzw. auf dem Game Boy zu bewundern, kommen beim dritten Teil der Probotector-Saga nun auch die Freizeitrambos auf dem Super Nintendo zu ihrem Recht.

Seit der letzten Auseinandersetzung mit dem außerirdischen Oberschurken Red Falcon sind etliche Jährchen vergangen, die Helden von damals, Scorpion und Mad Dog, haben sich zur Ruhe gesetzt und den Weg für eine neue Generation von Special-Forces-Kämpfern freigemacht. Aber auch Oberfiesling Red Falcon hat nicht geschlafen und seine Rache vorbereitet. Am 14. Februar 2636 ist es schließlich soweit, Red Falcons Truppen überfallen ohne Vorwarnung die Erde und machen Neo City dem Erdboden gleich. Logisch, daß sich wieder einmal zwei furchtlose Kämpfer der Übermacht gegenüberstellen und alles tun werden, Red Falcon ein für allemal aus dem Universum zu blasen. Sechs mörderische Levels lang habt Ihr so die Gelegenheit, Euch alleine oder im Zweierteam tüchtig auszutoben. Beim Leveldesign hat man sich bei Konami diesmal gehörig den Kopf zerbrochen, und was herauskam kann sich sehen lassen.

"Auffällig, daß ausgefeilte Level-Design"

Zu Beginn der Alienhatz geht es wie gewohnt von links nach rechts scrollend in Seitenansicht zu Werke. Nachdem der erste Endgegner das Zeitliche gesegnet hat, erwartet Euch der zweite Level mit ungewohnter Optik: In Vogelperspektive scrollt und rotiert das Spielfeld unter Eurer Figur und den Gegnern, auf Wunsch bei zwei Spielern gar mit Splitscreentechnik. Mittels des R- und L-Knopfes sowie des 3D-Chips des

Simultane Zwei-Spieler Action in Reinkultur.

WAFFENBESCHREIBUNG

WAFFENNAME		KOMMENTAR:
Machine Gun:	(n. a.)	Standardwaffe mit relativ geringer Durchschlagskraft aber sehr hoher Kadenz.
Homing Missiles:	H	Noch schwächer als die Standardwaffe, dafür suchen sich die Raketen ihr Ziel selbst, so daß Ihr Euch ums Zielen keine Gedanken machen müßt.
Laser:	L	Kraftvolle Energiewaffe ohne Reichweitenbeschränkung. Einziger Nachteil ist die geringe Feuergeschwindigkeit.
Spread Gun:	S	Universell einsetzbar, da die Schüsse sowohl ein großes Gebiet abdecken als auch auf kurze Distanz durchschlagend sind.
Crush Gun:	C	Die stärkste Waffe des Spiels, eine Art Granatwerfer mit Explosivgeschossen. Größtes Manko dieser Waffe ist die begrenzte Reichweite.
Flamethrower:	F	Besonders nützlich in den Draufsicht-Levels, da die Flamme auch über massive Hindernisse hinweg wirksam ist.

SNES wird Euren Kämpfern so eine völlig neue Bewegungsfreiheit zuteil. Sollte bei dieser Herumrennerei einmal die Orientierung verlorengehen, hilft Euch eine jederzeit abrufbare Übersichtskarte wieder auf die Sprünge.

Level drei und vier bieten wieder Seitenansicht bevor es im fünften Spielabschnitt wieder die absolute 360°-Freiheit zu genießen gibt. Aber auch neben diesem technischen Schmankerl läßt das Modul in punkto Abwechslung im Szenendesign kaum Wünsche offen. Weite Strecken müssen an Rohren entlanggehangelt werden, Wolkenkratzer wollen erklommen sein, ein Jetmotorradausflug und ein kleiner Rundflug an einer Luft-Luft-Rakete runden das Programm ab. Zu Beginn scheint der Schwierigkeitsgrad erschreckend hoch angesetzt, aber sobald man sich auf Spielstufe "easy" mit den Örtlichkeiten vertraut gemacht hat, kann man sich besser auf die Gegnerformationen einstellen - mit etwas Ausdauer ist also ein zügiges Vorankommen schon fast garantiert.

Martin Müller

EINSTEIGER TIP

Zu Beginn solltet Ihr Euch unbedingt auf Stufe "easy" warmspielen, da sonst der Frust nicht lange auf sich warten läßt. Habt Ihr einmal herausgefunden, was Euch erwartet, könnt Ihr auf Stufe "normal" gehen. Den ganzen Abspann gibt's leider erst bei der höchsten Schwierigkeitsstufe zu bewundern, aber Ihr wisst ja: Übung macht den Meister. Bei der Waffenauswahl hat sich die Kombination einer durchschlagsstarken Waffe (Laser oder Crush Gun) und einer mit hoher Schußgeschwindigkeit (Homings oder Standardschuß) bewährt.

F·A·K·T·E·N

Hersteller Konami

Genre Action

Preis ca. DM 120,-

Testversion	
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	
Batterie	
Continues	X
Levelcodes	
Handbuch	
Spiel	
Belegung wählbar	fest X
Knöpfe	2

SOUND	80 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	90 %
GESAMT	85 %

Super Castlevania IV

Die Geister, die ich rief...

Alle hundert Jahre, so die Sage, werden die Kräfte des Guten schwächer und das Böse kehrt auf die Erde zurück. Seit vielen Jahrhunderten gibt es jedoch eine Familie, die sich tapfer gegen die Wesen der Dunkelheit stellt: Die Belmonts.

Seit alters her wird das Wissen über die finsteren Mächte und deren Bekämpfung vom Vater zum Sohn weitergegeben, und als das Wort den jüngsten Sproß der Familie, Simon Belmont, erreicht, sind wieder einmal einhundert Jahre vergangen, seit Dracula, der Fürst der Finsternis, von einem Belmont in sein Grab gebracht wurde. Ausgerüstet mit der legendären Dämonenpeitsche der Belmonts macht sich Simon auf, um Dracula in dessen Schloß aufzuspüren und zu besiegen. Aber wie es sich für ein mächtiges Schattenwesen gehört, steht dem Vampir ein wahres Pandämonium an kleineren und größeren Mitstreitern zur Seite, um Simon das Leben schwer zu machen. Durch satte elf Levels dürft Ihr Simon geleiten, bis Ihr schließlich dem Blutsauger höchstpersönlich die Eckzähne stutzen könnt. Am Ende jedes Levels stellt sich Euch ein besonders hartnäckiger und meist auch besonders gefährlicher Scherge Dra-

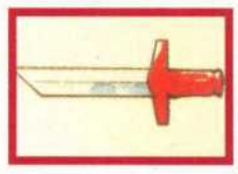
In jedem Level ist man von einer schaurig-schönen Atmosphäre umgeben.

EINSTEIGER TIP

Das Zeitlimit ist oft recht knapp bemessen, daher solltet Ihr nicht zuviel Zeit vergeuden und zügig weiterlaufen. Manche Wände lassen sich mit der Peitsche zerschlagen und geben daraufhin eine Extrawaffe oder etwas Lebensenergie frei. Diese Wände bestehen immer aus mindestens drei übereinandergestapelten Reihen von Steinquadern, also schwingt an solchen Stellen hin und wieder die Peitsche. Wenn sich in Level 4 der Hintergrund zu drehen anfängt, dann konzentriert Euch nur auf den Boden - sonst drohen Schwindelgefühl und Fehlsprung!

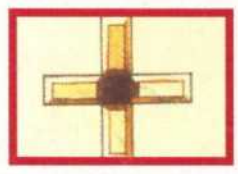
WAFFEN

Morgenstern:
Richtet etwa 1/3 mehr Schaden an als die Peitsche, bei weiterem Ausbau größere Reichweite.



Schwert:
Kann sehr schnell in einer geraden waagrechten Linie auf die Gegner geschleudert werden.
Leider nicht sehr stark.

Axt:
Sehr starke Extrawaffe, hat aber den Nachteil einer bogenförmigen Flugbahn, daher schwierig zu zielen.



Bumerang:
Etwas schwächer als die Axt, fliegt aber vom Bildschirmrand wieder zurück und kann deshalb mehrmals treffen.

Feuerbombe:
Zerschellt am Boden und brennt dort etwa zwei Sekunden. Sehr effektiv gegen gehende oder kriechende Gegner.

Uhr:
Friert alle Gegner auf dem Bildschirm für ein paar Sekunden ein. Funktioniert leider bei manchen Monstern nicht.

culas in den Weg, um Euren Vormarsch aufzuhalten.

"Dr. van Helsing läßt Grüßen"

Neben unbeschränkten Continues könnt Ihr Euch noch Paßwörter geben lassen, um später einmal nicht wieder ganz vorne anfangen zu müssen. Die einzelnen Spielabschnitte sind allesamt recht fantasievoll angelegt und glänzen neben vielen verschiedenen Backgroundgrafiken mit Drei-Ebenen-Scrolling vor allem durch die immer unterschiedlichen Musikstücke. Hier rentiert es sich wirklich, das Super Nintendo endlich an die Stereoanlage anzuschließen, falls Ihr das nicht ohnehin schon längst getan habt. Die sauber komponierten Stücke verbreiten herrliche Gruselstimmung und sind es wirklich wert, daß man ihnen andächtig lauscht. Zu diesem Zweck haben die Programmierer in den Option-Screen gleich noch einen Menüpunkt eingebaut, in dem Ihr Euch die Musikstücke in aller Ruhe anhören könnt.

"Soundtechnisch ein Meisterstück"

Das Spielprinzip mag zwar nicht unbedingt das originellste sein, die Ausführung dagegen ist sehr gut gelungen. Wo findet man sonst schon einen Raum, der sich plötzlich ohne Vorwarnung um 90 Grad dreht oder einen Level, in dem Ihr über hin- und herschwingende (und dabei stimmungsvoll knarzende) Kronleuchter zum Ausgang balancieren und springen müßt? Simons Standardwaffe, seine Peitsche, läßt sich auf viele verschiedene Arten einsetzen. Normalerweise kann damit in acht Richtungen geschlagen werden, um beispielsweise einem anrückenden Skelett ein wenig die Knochen durcheinander zu wirbeln. Bei längerem Druck auf den

Die Animationen des Heldensprite lassen jede Bewegung fließend aussehen.

GEGENSTÄNDE

Herzen:
Jedes gesammelte Herz gibt eine Anwendung der zuletzt aufgesammelten Extrawaffe an. Ein großes Herz entspricht dabei fünf kleinen.

Kreuz:
Schickt alle Gegner auf dem Bildschirm in die ewigen Jagdgründe.

Flasche:
Macht Simon für einige Sekunden unverwundbar.

Geldbeutel:
Extrapunkte.

Power Ups:
Zwei bzw. drei Einsätze der Extrawaffe gleichzeitig.

Nahrung:
Gibt verlorengegangene Lebensenergie zurück.

Indy könnte es nicht besser machen! Super Castlevania IV bietet lang anhaltenden Spielspaß, auch wenn Ihr Dracula einmal besiegt habt, könnt Ihr noch einen weiteren Anlauf mit gehörig angehobenem Schwierigkeitsgrad starten.

Martin Müller

Feuerknopf baumelt die Peitsche von Simons Hand herab und kann mit dem Steuerkreuz herumgewirbelt werden, um gegnerische Schüsse abzuwehren oder versteckte Extras zu kassieren. Schließlich sind noch in manchen Stages Eisenringe an der Wand befestigt, um die Ihr Eure Peitsche schlingen könnt, um Euch über größere Abgründe zu schwingen -

Das ganze Schattenreich stellt sich dem Spieler in den Weg.

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Konami

Genre
Jump & Run

Preis
ca. DM 130,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☒
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	☒
Belegung fest	☐
Knöpfe	3

SOUND	90%
GRAFIK	75%
GAME-PLAY	85%
GESAMT	83%

VERSAND

SÖHNKE STORBECK VIDEOGAMES

24 Std. Bestell-service Anrufbeantworter

SÖHNKE STORBECK, VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120, 20251 Hamburg

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM			MEGA DRIVE®	
Super Turrican	US	129,-	Jungle Strike	119,-
Cybernator	US	129,-	Blaster Master	109,-
Battle Toads	US	139,-	Cool Spot	109,-
Tiny Toon's	US	109,-	Shining Force	129,-
Tom & Jerry	US	119,-	Ultimate Soccer	119,-
Lost Vikings	US	129,-	Flashback	119,-
Blues Brothers	US	129,-	Summer Challenge	109,-
Batman Returns	US	139,-	Amazing Tennis	119,-
Twin Bee	US	129,-	Tiny Toon's	99,-
Dead Dance	US	139,-	Mig 29	129,-
Mortal Combat	US	139,-	Global Gladiators	119,-
Equinox	US	129,-	Another World	109,-
First Samurai	US	129,-	Flintstones	99,-
Royal Rumble-WWF2		139,-	Hardball 3	119,-
Tecno NBA Basketball	US	139,-	Mortal Kombat	129,-
Shadowrun	US	139,-	Sunset Riders	99,-
Goof Troop	US	129,-	Turtles	99,-
Final Fight 2	US	139,-	Fatal Fury	129,-
Congo's Caper	US	129,-	Land Stalker	o.A.
Super James Pond	US	139,-	Final Fight CD	129,-
SFX-Adapter	US	35,-	Dracula CD	129,-

weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder jap.) Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto und Verpackung

Tel./Fax 040-4602396 + 0171-2319277

IMPORTE-NEUHEITEN

RAGUZI Soft- und Hardware
HR-A 2899
Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel
Telefon 0228/453763 Telefax 0228/454019

Achtung! - Achtung! - Achtung! - Achtung!

Sparen Sie Ihre Telefoneinheiten und fragen Sie uns nicht nach unseren Preisen für Super Nintendo Spiele.

Sie ersparen sich dadurch den Frust, daß Sie jahrelang zu viel für Ihre Super Nintendo Spiele bezahlt haben.

Sie ersparen unseren Mitbewerbern schlaflose Nächte und unnötiges Kopfzerbrechen.

Falls Sie dennoch unsere Nummer wählen wollen oder müssen, übernehmen wir keine Haftung.

Ab September führen wir das deutsche Mega-CD 2 zu einem sensationellen Einführungspreis

Versandkosten (Inland) bis 100,- DM = 5,- DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

ZAPP G•A•M•E•S

ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493

ZAPP G•A•M•E•S

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES US		SUPER NES US		SUPER FAMICON		SUPER NES PAL VER.	
Addams Family 2	119,-	Shadow Run	149,-	Final Fight 2	99,-	Asterix	129,-
Cybernator	119,-	Mech Warrior	139,-	Bomberman	149,-	Super Aleste	129,-
Rocky Bull Winkle	99,-	Dungeon Master	159,-	Street Fighter Turbo	249,-	B.O.B.	129,-
Family Dog	99,-	First Samurai	129,-	Mario All Star	239,-	Star Wing	129,-
Popy + Rocky	129,-	Final Fight 2	139,-	World Heroes	149,-	Final Fight 1	139,-
Battletoads	129,-	Street Fighter Turbo	169,-	Popin Twin Be 9	119,-	Batman Returns	129,-
Yoshies Cookie	119,-	Martal Combat	159,-	World Soccer	149,-	Cybernator	129,-
Mario is Missing	129,-	u.v.m.		GP 1	149,-	F Agurr 1	129,-
Mario Allstar	119,-			Family Tennis	149,-	Lost Vikings	139,-
Evolution	149,-			Cosmo Gang Puzzel	129,-	Bubsy	129,-
				Elnard (RPG)	149,-	Jungle Strike	139,-
				Final Fantasy ADV.	169,-	u.v.m.	
				u.v.m.			

Mechwarrior

BattleTech-Center für die Westentasche

Während man bei Activision noch fleißig an einer zeitgemäßen Neuauflage des BattleTech-Klassikers "Mechwarrior" für MS-DOS-Maschinen bastelt, wird uns die Wartezeit bis zum Herbst mit dem gleichnamigen Modul für das Super NES versüßt.

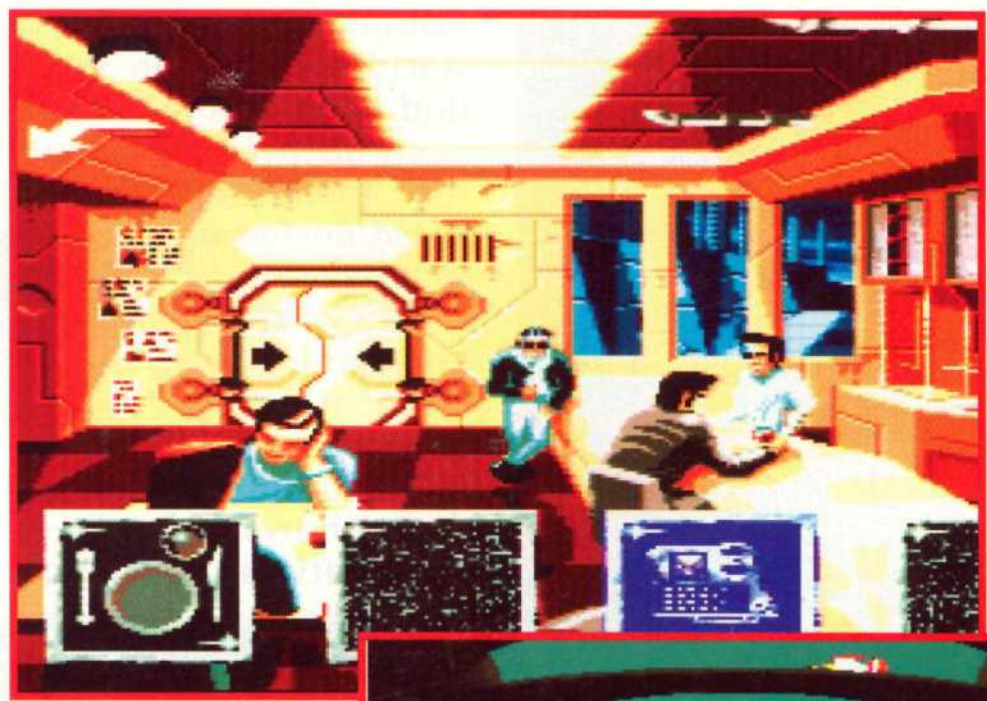
Man schreibt das Jahr 3027. Es ist eine dunkle Zeit für die Menschheit, die Nachfolgestaaten des zerfallenen Sternenbundes bekriegen sich bis aufs Blut um die Vorherrschaft in der inneren Sphäre und marodierende Piratenbanden machen die Peripherie unsicher. Durch die Jahrzehnte dauernden Kriege ging eine Menge Wissen unwiederbringlich verloren. Riesige vollautomatische Fabrikkomplexe produzieren noch die Herren der Schlachtfelder des 31.Jahrhunderts, die sog. BattleMechs, doch auch das Wissen um die Funktionsweise der Fabriken ging bereits zum Großteil verloren, so daß es nur eine Frage der Zeit ist,

"Tonnenschwere Kampfmaschinen in Action"

wann auch die letzte ihre Produktion einstellt. Die erwähnten BattleMechs sind gewaltige, meist humanoid gesteuerte Kampfmaschinen, bis zu einhundert Tonnen schwer, bis zu zwölf Meter hoch, stärker bewaffnet und gepanzert als ein ganzes Panzerbataillon des 20.Jahrhunderts und zudem noch wesentlich beweglicher. Als Pilot eines solchen BattleMechs habt Ihr es bei MechWarrior in der Hand, vom einfachen, fast am Hungertuch nagenden Durchschnittssöldner zur wohlhabenden Legende aufzusteigen. Zu Beginn besitzt Ihr neben einem 20 Tonnen-Mech nur eine geringe Barschaft, die jedoch mit einigem Geschick und den entsprechenden Aufträgen recht schnell aufgestockt werden kann. Die dazu zu bewältigenden Missionen unterscheiden sich sowohl in ihrer Aufgabenstellung (z. B. Verteidigung eines Landefeldes, Zerstören einer bestimmten Einrichtung oder einfacher Kampf gegen feindliche Mechs) als auch im jeweiligen Terrain, das von glühender Wüste bis zu schneebedeckten Polarregionen reicht. Habt Ihr einen Kampf erfolgreich abgeschlossen, wird Euch Euer Lohn - und manchmal auch ein Sonderbonus - auf Euer Konto gutgeschrieben. Sollte Euch dagegen der Mech zu Schrott geschossen worden sein, gibt es noch eine Chance in Form

Der überschwere Mech voraus ist ein ziemlich harter Brocken!

eines Continue, bevor Ihr mit einem freundlichen "Game Over" verabschiedet werdet. Mit der verdienten Kohle werden dann Schäden an Eurer Maschine repariert und die Munitionskammern wieder aufgefüllt. Wenn Ihr lange genug überlebt und fleißig spart, sind auch Modifikationen an Eurem Mech vom Budget abgedeckt, und später reicht es dann vielleicht sogar für ein



In der Kantine hört Ihr die letzten Nachrichten ab und haltet Ausschau nach Extraaufträgen.

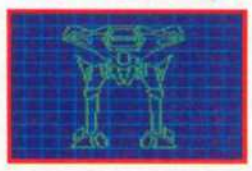
■ "Die Pseudo 3D-Ansicht ist großartig"

größeres Modell. Der eigentliche 3D-Kampf wurde für ein Videospielmodul recht gekonnt in Szene gesetzt. Aus dem Cockpit Eures Mechs heraus steuert Ihr alle Aktionen, wie laufen, springen oder feuern. Verschiedene Anzeigen geben Aufschluß über das gerade gewählte Waffensystem, verbleibende Munition, die momentane Hitzeentwicklung des Mechs sowie den Zustand des eigenen und des anvisierten BattleMechs.

Auf Knopfdruck könnt Ihr eine Übersichtskarte einblenden, auf der neben

DIE BATTLEMECHS

Standardkonfiguration 1:

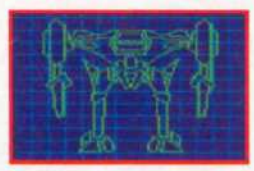


Gewicht:.....20 t
Geschwindigkeit:.....144 km/h
Panzerung: .....3 t
Bewaffnung: .....1 MG 1 Small Laser

Standardkonfiguration 2:

Gewicht:..... 25 t
Geschwindigkeit:.....144 km/h
Panzerung: .....3 t
Bewaffnung: ..1 Short Range Missile
.....1 Small Laser

Standardkonfiguration 3:



Gewicht:..... 30 t
Geschwindigkeit:.....126 km/h
Panzerung: .....4.5 t
Bewaffnung: .....1 Medium Laser
..... 1 Short Range Homing Missile

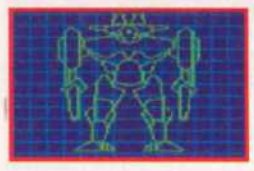
Standardkonfiguration 4:

Gewicht:..... 35 t
Geschwindigkeit:.....108 km/h
Panzerung: .....6 t
Bewaffung: .....2 MG,
.....1 Medium Range Missile
.....1 Medium Laser

Standardkonfiguration 5:

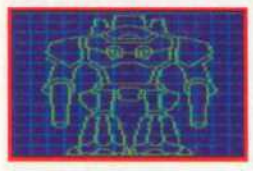
Gewicht:..... 50 t
Geschwindigkeit:.....108 km/h
Panzerung:.....5.5 t
Bewaffnung:.....1 Medium Range
.....Homing Missile, 1 Large Laser

Standardkonfiguration 6:



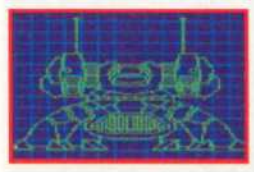
Gewicht:..... 55 t
Geschwindigkeit:.....108 km/h
Panzerung:.....7 t
Bewaffnung:1 MG, 1 Medium Laser
.....1 Long Range Homing Missile

Standardkonfiguration 7:



Gewicht:..... 75 t
Geschwindigkeit:.....72 km/h
Panzerung:.....12.5 t
Bewaffnung: .....2 Particle Cannons
.....1 MG

Standardkonfiguration 8:



Gewicht:..... 89 t
Geschwindigkeit:.....57 km/h
Panzerung:.....16 t
Bewaffnung:.....1Particle Cannon
.....2 Long Range Homing Missile, 1 Large Laser
.....1 Medium Laser,1 Short Range Missile

der Position der gegnerischen Mechs auch eventuell vorhandene Missionsziele verzeichnet sind. Eingefleischten BattleTech-Fans werden einige Unterschiede zum Originalsystem von FASA auffallen, weswegen ich diese Änderungen hier auch nicht verschweigen will. Zum einen wurden keine Original-Mechmodelle integriert, sondern acht neue Mechs entworfen und eingebunden. Außerdem verzichtete man bei der Waffenliste komplett auf die Autokanonen und spendierte stattdessen zu den Short- und Long Range Missiles auch noch eine Variante für mittlere Distanzen. Für jeden Entfernungsbereich gibt es nur eine Lafettengröße, dafür könnt Ihr Euch aber auch jeweils eine Homing-Variante zulegen, die sich ihr Ziel selbst sucht. Auch mit der verfügbaren Tonnage wurde etwas großzügiger umgegangen. Der anfängliche Mech läßt sich beispielsweise bis auf 39.5 Tonnen aufrüsten, bevor das Chassis überlastet wird und Ihr auf die nächstgrößere Mechklasse umsteigen müßt.

Der Schwierigkeitsgrad schwankt von "relativ einfach" zu Beginn bis zu "fast unmöglich" im weiteren Verlauf. Doch wenn Ihr Euch erst einmal einen überschweren Mech (bis 100 t) leisten könnt, seid Ihr schon fast auf der sicheren Seite. Bis es soweit ist, lassen sich drei Spielstände im batteriegepufferten Speicher des Moduls ablegen - für plötzliche Unterbrechungen und als Lebensversicherung für Euren Mechkrieger.

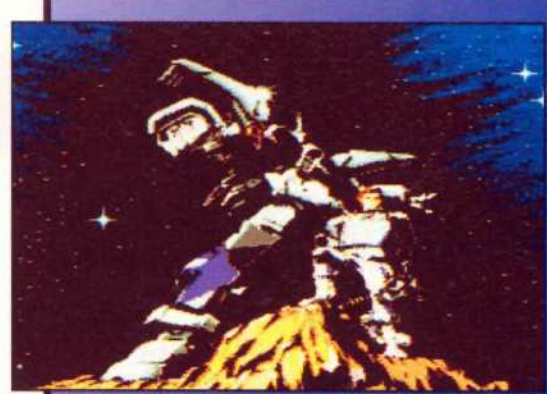
Martin Müller

Die richtige Konfiguration Eures Mechs ist essentiell für den Erfolg.

EINSTEIGERTIPS

Zu Beginn hat es sich bewährt, seinen Mech mit zielsuchenden Medium- oder Short-Range Missiles auszurüsten, da diese Waffen zum einen eine sehr hohe Feuergeschwindigkeit besitzten und Euch zum anderen auch noch das Zielen abnehmen. Ihr könnt Euch also voll aufs Ausweichen konzentrieren. Sehr effizient ist es auch, sich langsam zurückzuziehen und den Gegner dabei unter Dauerbeschuß zu legen. Im späteren Spielverlauf solltet Ihr auf munitionsunabhängige Waffen überwechseln, am besten PPC's und Medium Laser.

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Activision

Genre
Action

Preis
ca. DM 190,-

Testversion	●
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	✗
Batterie	✗
Continues	✗
Levelcodes	☐
Handbuch	●
Spiel	●
Belegung wählbar ☐ fest	✗
Knöpfe	6

SOUND	60%
GRAFIK	75%
GAME-PLAY	75%
GESAMT	70%

Turtles in Time

Cowabunga!

Vor einiger Zeit entbrannte in den Vereinigten Staaten ein wahres Turtlefieber. Grund für diese plötzliche Euphorie waren vier unscheinbare Schildkröten, die mit coolen Sprüchen und satter Action das Kinopublikum auf ihre Seite zogen.

Schildkröten im Pizza-Rausch sind keine angenehmen Gegner.

Was resultiert aus einem erfolgreichen Kinofilm? Natürlich eine äquivalente Zeichentrickserie, die immer noch auf einem deutschen Sender bewundert werden darf. Der schreckliche Bösewicht wird sowohl in der Serie als auch im Spiel durch Shredder verkörpert, der einen furchterregenden Plan ausgeheckt hat. Um die Attraktivität der Stadt New York zu verringern, läßt er von seinen Untergebenen alle Sehenswürdigkeiten stehlen. Die Turtles kommen ihm natürlich auf die Schliche, werden jedoch durch eine unglaubliche Gerätschaft in einen scheinbar endlosen Zeittunnel versetzt. Turtles In Time...

Erste Station ist die Steinzeit. Hier müssen sich die vier mit Sauriern und anderen Urtieren herumschlagen, ohne dabei die gemeinen Ninjas zu vergessen, die ebenfalls in dieses und alle folgenden Szenarien gesetzt wurden. Am Ende eines Levels wartet ein gerissener Halunke auf die furchtlosen vier. Danach warten die nächsten Stationen, wie zum Beispiel die Piratenzeit oder der Wilde Westen.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in drei Stufen festlegen. In der einfachsten Stufe kann "Turtles In Time" in einer knappen halben Stunde durchgespielt werden, allerdings entgehen dem Joypadkämpfer dabei einige Feinheiten. Wagt man sich beispielsweise an die Stufe "Hard" heran, so feuern in der Piratenzeit andere Schiffe mit riesigen Kanonenkugeln auf die eigene Fregatte. Aufgrund der tollen Effekte, die zum Teil geboten werden, sollte man wirklich versuchen, alle drei Schwierigkeitsgrade durchzuspielen.

Die Spielbarkeit zeichnet sich durch die einfache Steuerung aus. Mit wenigen Knöpfen lassen sich alle Schläge und Sprünge in die Tat umsetzen. In der Tat hätte die Schlagauswahl etwas üppiger ausfallen können, jedoch hätte "Turtles In Time" dadurch gleichzeitig eine ganze Menge an Spannung und Reiz verloren. Diese Spannung wird durch die hervorragenden, witzigen Grafiken auch optisch sichtbar gemacht. Die sehr schöne Animation und die häufigen Ortswechsel können ebenfalls gefallen. Zusätzlich an Tempo gewinnt das Spiel durch die schnellen, melodiösen Musikstücke und die tollen Sprachausgaben. "Cowabunga!"

Oliver Menne

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Konami

Genre
Action

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	
Batterie	
Continues	X
Levelcodes	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Belegung wählbar	X
Belegung fest	
Knöpfe	3

SOUND	75 %
GRAFIK	70 %
GAME-PLAY	75 %
GESAMT	73 %

Super Aleste

Action in Reinkultur

Im Jahr 2048 taucht wie aus dem Nichts ein riesiges leuchtendes Objekt mit fast 15 Kilometern Durchmesser über der Erde auf und beginnt sofort damit, alle größeren Städte anzugreifen. Die hastig zusammengestellten Verteidigungskräfte können gegen den gigantischen Gegner nichts ausrichten und müssen zusehen, wie eine Stadt nach der anderen in Schutt und Asche gelegt wird.

Ein letzter verzweifelter Plan der Verteidiger sieht vor, ein einzelnes Raumschiff zu den Planeten zu entsenden, welche die Energieversorgung des unheimlichen

Gegner en masse - bei der großen Anzahl von Gegnern leidet manchmal die Übersichtlichkeit. Zum Glück sind die meisten Extrawaffen allerdings flächendeckend.

Gegners gewährleisten und so das fremde Raumschiff Stück für Stück zu schwächen, bis eine direkte Konfrontation zumindest Aussicht auf Erfolg hat. Ihr schwingt Euch also ins Cockpit der ED-057, des Prachtstückes der terranischen Flotte, um den Angreifern zu zeigen, was eine Harke ist. Durch zwölf beinharte Levels führt Euch der Ballerausflug, bis Ihr schließlich dem ultimativen Endgegner gegenübersteht. Die einzelnen Levels bestechen dabei durch ihren abwechslungsreichen Aufbau. Vom "normalen"

EXTRAWAFFENBESCHREIBUNG

1. Multiple Shot:
Mit dieser Waffe beginnt Ihr den Flug. Auf Knopfdruck lassen sich die Schüsse auf sechs verschiedene Arten streuen.

2. Laser:
Der Laser durchdringt Gegner und kann so geschützte Aliens treffen. Umschaltbar zwischen normalem und zielsuchendem Laser - äußerst effektiv!

3. Circle:
Eine Mischung aus Waffe und Extraschild. Die Satelliten umkreisen die ED-057 und fangen gegnerische Schüsse und Raumschiffe ab. Solange Ihr den R-Button gedrückt haltet, verharren die Satelliten auf der Stelle.

4. Multi Direction Shot:
Ein recht durchschlagender Schuß, der jeweils in die Richtung feuert, in die Ihr gerade das Joypad gedrückt haltet. Ein Druck auf "R" friert die Schußrichtung ein: Nach oben fliegen, nach rechts schießen.

5. Missile:
Die sattsam aus anderen Spielen bekannte Homing Missile verfolgt gegnerische Schiffe und Bodenstationen, so daß Ihr den Kopf frei habt für die Steuerung des Schiffes.

6. Power Shot:
Der Power Shot muß erst aufgeladen werden, bevor er seine volle Wirkung entfalten kann. Ihr habt die Wahl zwischen schnellem und etwas langsamerem Aufladen des Schusses.

7. Sprite:
Die bis zu sechs Satelliten folgen etwas zeitverzögert den Bewegungen der ED-057. Drückt Ihr auf "R", frieren sie auf der aktuellen Position relativ zum Schiff ein.

8. Scatter Shot:
Hier werden nach einem Treffer mehrere kleine Raketen freigesetzt, die in alle Richtungen davonschießen. Dieser Schuß ist nicht sehr durchschlagend, aber manchmal ganz hilf-

Luftkampf in den Wolken über gewaltige Raumstationen bis hin zu Labyrinth- und Highspeed-Stages bekommt Ihr alles geboten, was das Herz begehrt. Von Zeit zu Zeit tauchen diverse Power Up-Pods am Bildschirm auf,

die Eure Feuerkraft z. T. erheblich verbessern. Zu Beginn reicht meist schon eine orange Power Up-Kapsel aus, um Eure Waffe aufzubessern, später dann müssen schon ein paar Pods gesammelt werden, bevor der Waffenausbau erfolgt.

Insbesondere die späteren Spielstufen verlangen Euch das letzte ab - ohne ausreichende Bewaffnung ist schnell Feierabend...

Apropos Waffen: Aus acht verschiedenen Systemen könnt Ihr auswählen; vom einfachen Multiple bis zum extravaganten Scatter Shot sollte wohl für jeden Geschmack und für jede Spielsituation die richtige Waffe zu finden sein.

"Extra-Waffen satt"

In besonders brenzligen Situationen hilft auch mal der beherzte Griff zu einer der anfangs drei Smartbombs weiter, Nachschub liegt von Zeit zu Zeit am Wegesrand herum und wartet darauf, aufgesammelt zu werden. Da die Feinde bei Super Aleste - je nach Spielstufe - ziemlich ruppig werden können, erfreut die Tatsache, daß nicht gleich automatisch bei einem Treffer Euer Raumschiff den Geist aufgibt. Zunächst verliert Ihr nur ein paar Ausbaustufen der gerade aktiven Waffe, erst wenn diese zu weit geschrumpft ist, schickt Euch der nächste Treffer in die ewigen Jagdgründe. Jede der Waffen ist auf Tastendruck umkonfigurierbar, damit Ihr Euch besser auf die jeweilige Situation einstellen könnt. Beim Multiple Shot beispielsweise habt Ihr sechs verschiedene Arten, die Schüsse aufzufächern, Raketen können entweder zielsuchend sein oder einfach geradeaus fliegen usw. Ein besonderes Lob verdient die Programmierabteilung von Toho für die Art, wie aus dem Prozessor des SNES das Letzte herausgeholt wurde. Selbst wenn es auf dem Schirm geradezu vor Raumschiffen, Schüssen und Asteroiden wimmelt, wird das Spiel nicht langsamer, das Scrolling geht absolut flüssig über die Bühne, die Steuerung ist sehr präzise und die Kollisionsabfrage liegt irgendwo zwischen sehr präzise und gnädig. Alles in allem ein wirklich tolles Spiel, das sowohl von der Hardware als auch vom Spieler alles fordert.

Martin Müller

EINSTEIGER TIP

Als Universalwaffe empfiehlt sich der Homing Laser, der sich zum einen sein Ziel selbst sucht, zum anderen auch noch gegnerische Schüsse eliminiert. Besonders hüten solltet Ihr Euch vor dem Scatter- und dem Multi-Direction Shot, die beide nicht sehr effektiv sind. Wenn Ihr allgemein Probleme bei Ballerspielen habt, dann versucht doch erst einmal das Short Game zur Einstimmung.

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Toho

Genre
Shoot'em Up

Preis
ca. DM 130,-

Testversion	US
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	X
Levelcodes	☐
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar X fest	☐
Knöpfe	4

SOUND	65 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	90 %
GESAMT	78 %

John Madden Football `93

Hutt, Hutt...

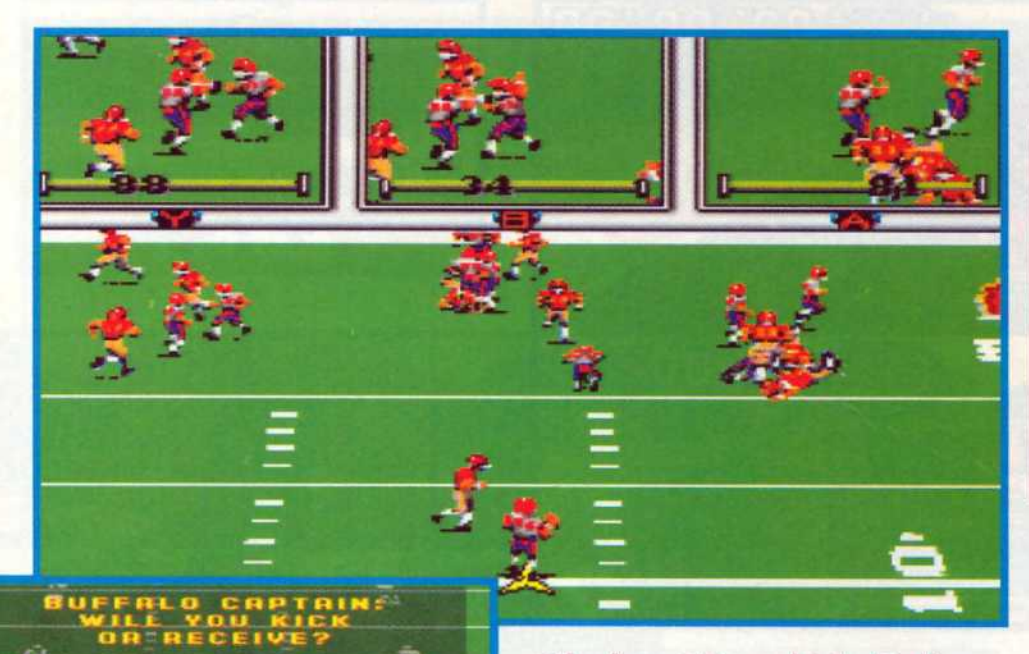
Bei "American Football" scheiden sich die Geister. Die einen verfolgen fasziniert jede Fernsehübertragung und finden es ebenso spannend wie unterhaltsam, andere können dieser eigenwilligen Sportart allerdings nur wenig abgewinnen, erweist sich doch für sie das Geschehen als undurchsichtig und auf Dauer ermüdend.

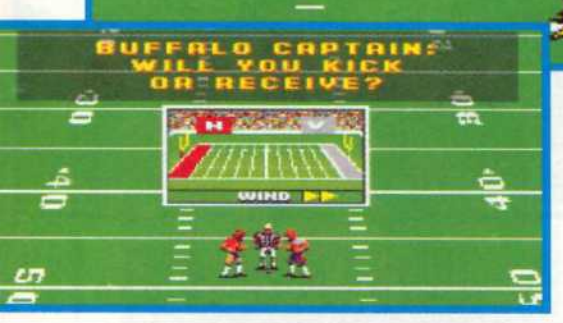
Sieben Turnierarten, drei Sportplätze und vier unterschiedliche Wetterverhältnisse sorgen schon zu Beginn für eine gewaltige Optionsvielfalt. Bedenkt man, daß man auch noch mit oder gegen einen zweiten Spieler antreten kann, so kann man die Auswahl ruhigen Gewissens als komplett bezeichnen.

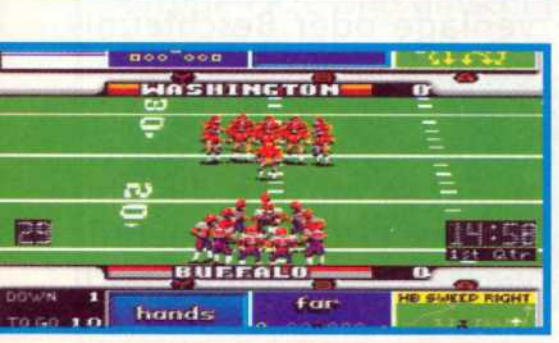
Sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff kann auf ein umfangreiches Playbook zurückgegriffen werden, das die wichtigsten und bekanntesten Spielzüge enthält. Da darf ein "Monster Blitz" natürlich genauso wenig fehlen wie ein "Middle Jam" oder "Halfback Cut". Leider wissen eben nur Insider über diese lockeren Fachbegriffe Bescheid, so daß Unwissende wieder einmal nur verständnislos den Kopf schütteln können. Ausgezeichnet wurde das Paß- und Laufspiel gelöst. Drei Fenster öffnen sich im oberen Bildschirmdrittel, in der alle Receiver dargestellt werden. Jetzt muß man sich schnell entscheiden, zu welchem Mitspieler man das Lederei werfen möchte, denn sonst kommen die gegnerischen Abwehrspieler gefährlich nahe. Das Laufspiel erweist sich ebenfalls als brillant. Hier darf man nicht nur blind in Richtung Goalline hetzen, sondern kann Haken schlagen, springen, ein Tackle durchbrechen und unter den kräftigen Armen eines Verteidigers hindurchtauchen.

"John Madden `93" gibt sich auch technisch einwandfrei. Die Spieler sind ansprechend animiert und das riesige Feld wird bei jedem neuen Spielzug herangezoomt. Ein herrlicher Effekt. Daß den entsprechenden Teams auch noch die richtige Trikotfarbe zugeordnet wurde, ist ein weiterer Beweis dafür, daß die Programmierer liebevoll zu Werke gegangen sind. Musik und Sound runden den positiven Gesamteindruck ab, wobei vor allem die hervorragenden Sprachausgaben zu gefallen wissen.

Oliver Menne

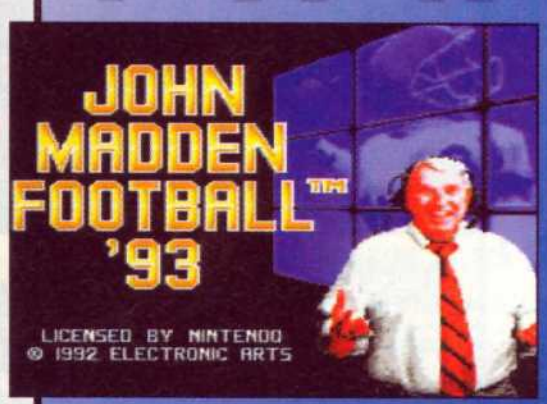






Sind es 22 und ein Ball oder 48 und ein Ei?!

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Electronic Arts

Genre
Sport

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	dt.
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	X
Batterie	
Continues	
Levelcodes	X
Handbuch	dt.
Spiel	dt.
Belegung wählbar	
Belegung fest	X
Knöpfe	4

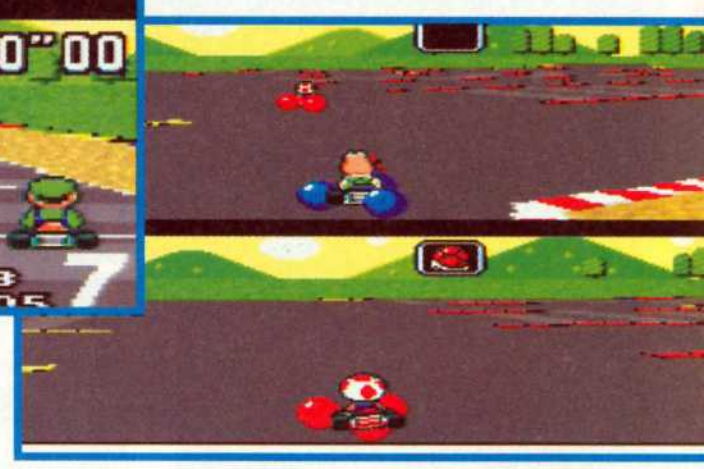
SOUND	85%
GRAFIK	75%
GAME-PLAY	80%
GESAMT	82%

Super Mario Kart

Absolut abgefahren

"Super Mario Kart" bricht alle Rekorde. Nicht nur die Verkaufszahlen sprechen dafür, daß es sich bei diesem rasanten Autorennen um einen erfolgreichen Hit mit Klassikerambitionen handelt, auch der tägliche Einsatz in der streßgeplagten Play Time-Redaktion beschreibt schon überdeutlich die Güte dieses brandheißen Moduls.

Wer glaubt mit "Super Mario Kart" ein gewöhnliches Kartrennen in den Händen zu halten, liegt vollkommen falsch. Dieses packende Spiel um die winzigen Renner berücksichtigt nämlich alle bekannten und beliebten Spielvarianten, die dieses Genre zu bieten hat - und noch mehr. Es kann sowohl eine zünftige Meisterschaftsrunde als auch ein freundschaftliches Duell ausgetragen werden. Beide Varianten natürlich auch simultan für zwei Spieler und mit gesplittetem Bildschirm. Wem das nicht genügt, der kann in den "Battle Mode" übergehen und seinen Kompagnon nach allen Regeln der Kunst abfertigen. Hier stehen vier verschiedene Parcours zur Verfügung, im "normalen" Rennen sogar fünf pro Pokalrunde. Das macht insgesamt eine stolze Summe von 15 auswählbaren Kursen, die durch weitere fünf ergänzt werden, sobald man den erbarmungslosen "Star Cup" für sich entscheiden kann. Das folgende "Special Cup Race" ist allerdings nur nach dem Geschmack wahrer Profis, gilt es doch als unbezwingbar...



"Mario Kart setzt Maßstäbe in Sachen Spielbarkeit"

Abwechslungsreichtum wird allerdings nicht nur bei der Kurswahl geboten, sondern zeichnet eigentlich das ganze Spiel aus. Während des Rennens machen sich acht Kartfahrer gegenseitig das Leben schwer, schenken sich keinen Millimeter. Aus diesem Grund ist es ganz wichtig, den passenden Fahrer für den individuellen Geschmack zu finden. Vor allem wenn man solo gegen den Computer antritt, kann eine falsche Wahl von vorentscheidender Bedeutung sein. Kurvenlage oder Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Standfestigkeit? Unter diesen Gesichtspunkten müssen die einzelnen Piloten beurteilt werden. Das ist aber noch nicht alles. Damit unerfah-

rene Spieler gegen geübte Cracks ihre hauchdünne Außenseiterchance wahrnehmen können, wird das Rennen durch diverse Extras versüßt. So kann eine "rote Schildkröte" verheerende Folgen für den vorausfahrenden Fahrer haben, dreht er sich doch ein paar Mal um die eigene Achse, bevor er endlich wieder mitmischen kann. Auf diese Weise können überlegene Joypadakrobaten schnell bezwungen werden, bis man "Super Mario Kart" aber wirklich beherrscht, wird noch einige Zeit vergehen.

In punkto Spielbarkeit läßt Nintendo wieder einmal keine Wünsche offen. Man verschmilzt förmlich mit den kleinen Flitzern, legt sich auf dem drehbaren Bürostuhl in die Kurven, um die Straßenlage ein wenig zu verbessern. Daß dies pure Einbildung

Im Ein-Spieler-Modus wird im unteren Teil eine Streckenübersicht geboten.

ist, dürfte wohl klar sein. Allerdings macht man sich während des Spiels darüber keine Gedanken. Vor allem gegen einen menschlichen Mitspieler versucht man das Letzte aus seiner Maschine herauszukitzeln und nimmt wirklich jede Kurve mit einem mörderischen "Powerslide". Hier bewahrheitet sich der alte Spruch - auch wenn er mit einem negativen Touch behaftet ist - "Wer bremst, verliert!". Aber auch gegen die Computerspieler muß rasant gefahren werden. Zwar dient der "Mushroomcup" lediglich zur Gewöhnung an die schnellen Geschosse, doch geht es bereits im "Flowercup" ans Eingemachte. Bowser verteilt seinen Konkurrenten gezielte Seitenhiebe und die Prinzessin läßt plötzlich einen ihrer verhängnisvollen Überraschungspilze fallen, die unweigerlich zu einer unfreiwilligen Drehung führen. Man muß "Super Mario Kart" einfach gespielt haben, obwohl allein das Zuschauen wahnsinnigen Spaß bereitet.

"Kart as Kart can"

Grafisch erweist sich "Super Mario Kart" als Leckerbissen außerordentlicher Güte. Da ist beispielsweise die phantastische Perspektive, die den Spieler völlig in ihren Bann zieht. Ohne überschwenglich wirken zu wollen, aber man kann wirklich seinen Blick in die Ferne schweifen lassen und beobachten, wie bessere Gegner

DIE KRAFTFAHRER

Um keine Ungerechtigkeiten aufkommen zu lassen, präsentiert "Super Mario Kart" oberflächlich zwar ein Aufgebot von acht Fahrern, aber tatsächlich besteht dieses Feld aus vier Paaren. Möchte man also gegen einen Freund ein Rennen wagen, so können einfach zwei gleich starke Figuren gewählt werden, um tragischen Streitereien aus dem Weg zu gehen.

Die Brüder: Mario und Luigi

Ihre Spezialität ist das Blockieren. An ihnen kommt man nur schwer vorbei, denn befinden sie sich erst einmal auf der Rennstrecke, so wird jeder Millimeter eisern verteidigt. Lediglich mit schlagkräftigen Extras kann man sich zur Wehr setzen.

Der Dino und die Lady: Prinzessin und Yoshi

Die beiden besten Freunde Marios erweisen sich auf der Piste ebenfalls als harte Konkurrenten. Dabei stellen sie ihr Können eher durch eine tolle Beschleunigung als durch eine gute Straßenlage unter Beweis. Als weitere Gemeinsamkeit, werfen sie ihren Gegnern giftige Pilze und glitschige Eier in den Weg. Hinterhältig!

Die Brocken: Bowser und Donkey Kong Jr.

Die Erzfeinde Marios sind beide recht schwergewichtig. Trotzdem sollte man sie nicht unterschätzen, denn sind sie erst einmal in Fahrt, können sie kaum noch gebremst werden. Sie werfen nicht nur ihr ganzes Gewicht ins Rennen, sondern auch gemeine Feuerbälle und Bananen auf ihre beteiligten Kartkollegen.

Die Winzlinge: Koopa Troopa und Toad

Sie haben keine herausragenden Fahreigenschaften, überzeugen aber als wahre Allroundgenies. Exzellentes Kurvenverhalten und angenehme Beschleunigung machen die beiden zu echten Geheimtips. Werden Koopa und Toad vom Computer übernommen, so werfen sie mit Schildkrötenpanzern und Giftpilzen um sich.

gerade die Ziellinie am anderen Ende des Parcours überqueren. Die farbenfrohe Darstellung wird von der Animation noch ein wenig übertroffen. Einzelne Fahrer blicken hektisch hinter sich, wenn man in ihrem Nacken sitzt, Koopa legt sich mit aller Gewalt in die Kurven und die Prinzessin rauscht mit erhobenen Händen über die Ziellinie. Das alles trägt zu einer unbeschreiblichen Atmosphäre bei, die von der musikalischen Untermalung tatkräftig unterstützt wird. Jeder Kurs verfügt über eine eigene Melodie. Ob heiße Sambarhythmen oder herrlich schauderhafte Gruselklänge, für jeden Geschmack läßt sich etwas finden. Fast schon überflüssig zu erwähnen, daß sich die Soundeffekte auch wunderbar in das Gesamtbild einfügen. ***Oliver Menne***

Nur die ersten vier Fahrer kommen ins nächste Rennen.

DIE ITEMS

Grüner Panzer: Wie eine Billardkugel reagieren diese fiesen Geschosse, sobald sie abgefeuert werden. Sie sind nur schwer zu berechnen und stellen deshalb auch für Experten eine ernstzunehmende Gefahr dar. Profis können sie auch auf dem Parcour als Hindernis ablegen.

Roter Panzer: Der rote Schildkrötenpanzer gleicht in seinen Grundeigenschaften dem grünen Kollegen, jedoch ist er zusätzlich mit einem Zielsucher ausgestattet, der fast nie den angepeilten Kontrahenten verfehlt.

Bananenschale: Als unvorsichtiger Fahrer kann man schnell auf einer Bananenschale ins Rutschen kommen. Das Resultat: Man verliert einige Sekunden und wertvolle Taler. Die Südfrüchte können auch nach vorne geschleudert werden.

Feder: Erfahrene Kartpiloten nutzen diese gewaltige Sprungfeder, um über hartnäckige Gegner und fatale Hindernisse einfach hinwegzuspringen. Auch Abkürzungen können so genommen werden.

Pilz: Pack den Pilz in den Tank! Mit diesem Extraantrieb können lange Strecken in Sekundenbruchteilen zurückgelegt und ein fast uneinholbarer Gegner unglaublich verblüfft werden.

Stern: Der Stern erhöht nicht nur das Tempo, sondern macht das Kart auch noch gegen alle Fremdeinflüsse unempfindlich. Konkurrenten können außerdem von der Straße gefegt werden.

Blitz: Der Blitz wird von vielen sehr gefürchtet. Er verkleinert alle Mitstreiter und verringert damit ihre Geschwindigkeit. Die geschrumpften Fahrer müssen sich außerdem in acht nehmen, nicht überrollt zu werden.

Münze: Weist das Talerkonto erst einmal zehn Münzen auf, so hat man die höchstmögliche Geschwindigkeit erreicht. Jede Drehung, jeder Rempler kostet wertvolle Einheiten des Edelmetalls.

Geist: Er macht sowohl Kart als auch Fahrer unsichtbar und so zu einem unberechenbaren Gegner. Daß man seinem Gegenüber auch noch Items stehlen kann, ist ein netter Nebeneffekt.

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Nintendo
Genre
Sportspiel
Preis
ca. DM 90,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	X
Batterie	X
Continues	
Levelcodes	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	fest X
Knöpfe	4

SOUND	85%
GRAFIK	90%
GAME-PLAY	95%
GESAMT	90%

IHRE PERSÖNLICHE SPIELWIESE!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

...wir wünschen Ihnen viel Spielfreude mit dem deutschen Angebot für Videospiel-Konsolen!

SUPER NINTENDO

adventure island dA	119.95
alien 3 dA	129.95
axelay dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
blazing skies dA	139.95
bulls vs blazers dA	119.95
cal ripken jr. baseball dA	139.95
caveman ninja dA	114.95
cybernator dA	129.95
desert strike dA	109.95
dragons lair dA	114.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
harleys adventure dA	109.95
hole in one dA	139.95
home alone 2 dA	119.95
jimmy conners tennis dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
king arthur's world dA	139.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lemmings dA	129.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
on the ball dA	139.95
outlander dA	139.95
pga tour golf dA	129.95
powermonger dA	129.95
prince of persia dA	129.95
robocop 3 dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
sim city dV	94.95
spanky's quest dA	114.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super double dragon dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super star wars dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
top gear dA	114.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

GAME BOY

alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
best of the best dA	64.95
crash dummies dA	64.95
duck tales dA	59.95
glücksrad dA	64.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mario & yoshi dA	54.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
splitz dA	64.95
star wars dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

N E S

adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
double dragon 3 dA	64.95
duck tales dA	94.95
legend of zelda dA	94.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
pirates dA	114.95
rescue rangers dA	94.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
star trek dV	114.95
star wars dA	109.95
super mario bros 3 dA	94.95
super turrican dA	94.95
teenage mutant hero turtles 2 dA	114.95
tiny toon adventures dA	94.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

MEGADRIVE

agassi tennis dA	119.95
cool spot dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
global gladiators dA	114.95
james bond 007 - the duel dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splatterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
summer challenge dA	119.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

SUPER NINTENDO

0893 amazing tennis dA	139.95
0893 blues brothers dA	149.95
0893 bubsy dA	114.95
0893 congo's caper dA	114.95
0893 driving suzuki f-1 dA	139.95
0893 first samurai dA	129.95
0893 mechwarrior dA	149.95
0893 nba all star challenge dA	119.95
0893 rummenigge player manager dA	129.95
0893 skins game dA	139.95
0893 super turrican dA	114.95
0993 acclaims world cup soccer dA	129.95
0993 asterix dA	119.95
0993 incredible crash dummies dA	129.95
0993 mortal kombat dA	149.95
0993 mystic quest legend dV	94.95
0993 pop'n twinbee dA	129.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95
0993 the lost vikings dV	114.95

GAME BOY

0893 boxxle 2 dA	59.95
0893 f-15 strike eagle dA	64.95

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

0893 nba all star challenge 2 dA	64.95
0893 spiderman 3 dA	64.95
0893 titus the fox dA	64.95
0893 yoshi's cookie dA	54.95
0893 darkwing duck dV	64.95
0993 mortal kombat dA	74.95
0993 wwf superstars 3 dA	64.95

N E S

0893 kirby's dreamland dA	74.95
0893 mario bros / classic serie dA	44.95
0893 trolls dA	94.95
0893 yoshi's cookie dA	74.95
0893 darkwing duck dV	94.95
0893 mario is missing dA	94.95
0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95

SEGA MEGADRIVE

0893 bubsy dA	114.95
0893 jack nicklaus power challenge golf dA	94.95
0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 ninja gaiden dA	94.95
0893 robocop 3 dA	114.95
0893 x-men dA	94.95

SONDERANGEBOTE

GAME BOY

flash the dA	39.95
kick off dA	44.95
kwirk dA	44.95
nemesis dA	44.95
paperboy 1 dA	44.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
pitfighter dA	39.95
super mario land 1 dA	44.95
tennis dA	44.95

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

addams family dA	59.95
adventures of lolo dA	49.95
batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bubble bobble dA	49.95
dynablaster dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
shatterhand dA	59.95

ZUBEHÖR • GERÄTE • ZUBEHÖR • GERÄTE

GERÄTE/ZUBEHÖR SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
quickjoy proneo 1 progr. sv336 dA	99.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
ac/dc adapter dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltragetasche dA	24.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
hyperboy dA	99.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
profi koffer bestückt dA	79.95

N E S

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
joypad beat master sv 330 dA	24.95
joystick nint. megastar sv 333 dA	49.95
nes spieleberater dV	19.95
profi koffer	49.95
super mario power berater dV	19.95

MEGADRIVE

magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr. sv 437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joystick alien US	39.95
joystick simpsons US	39.95
joystick terminator 2 US	39.95
profi koffer US	59.95

SUPER NINTENDO 129.95

MEGADRIVE 114.95

SUPER NINTENDO SV 337 69.95
MEGADRIVE SV 437 69.95

MEGADRIVE 119.95

SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95

MEGADRIVE 114.95

SUPER NINTENDO 139.95

SUPER NINTENDO 119.95

SUPER NINTENDO SV 334 34.95
MEGADRIVE SV 434 34.95

MEGADRIVE 114.95

SUPER NINTENDO 139.95

MEGADRIVE 124.95

SUPER NINTENDO SV 336 99.95

MEGA DRIVE 124.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ▫ Modul ▫ Zubehör
..... ▫ Modul ▫ Zubehör
▫ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

Konsolentyp .....

AUFTRAGGEBER

Name .....

Straße .....

PLZ Ort .....

Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....

Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

CTS 09/93

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

NHLPA Hockey '93

Kalter Sport brandheiß

Ich muß gestehen, daß ich bisher kein großer Freund von Eishockey war, aber nach ein paar Spielen "NHLPA Hockey '93" mußte ich meine Meinung über diese Sportart revidieren. Mit vielen verschiedenen Spielmöglichkeiten wurde der Sport ganz hervorragend für das Super Nintendo umgesetzt.

Zunächst habt Ihr die Qual der Wahl zwischen einem regulären Ligaspiel und den Playoffs, bei denen Ihr wahlweise nach einem oder nach vier Siegen eine Runde weiterkommt. Habt Ihr Euch für ein einzelnes Spiel entschieden, dürfen zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen, bei den Playoffs ist die Rolle des Gegners dem SNES vorbehalten. Neben dem Head-to-Head-Modus, bei dem Ihr gegeneinander antretet, hat NHLPA Hockey noch ein besonderes Bonbon auf Lager: In der Teammates- Option können zwei Spieler in einem Team miteinander gegen einen Computergegner aufs Eis gehen. Wenn beide Partner gut aufeinander eingespielt sind, fällt es schon ein gutes Stück leichter, der Computermannschaft das Fürchten zu lehren. Daneben ist es noch möglich, die Spielzeit auf fünf, zehn oder 20 Minuten je Drittel festzulegen, bestimmte Regelverstöße von einer Ahndung auszuschließen oder sich zu entscheiden, ob man während des Spiels die Feldspieler auswechseln kann oder nicht. Nach der Auswahl der gewünschten Teams aus über 25 möglichen und einer kurzen Mannschaftsvorstellung durch einen Fernsehreporter geht's endlich zur Sache. Einmal auf dem Eis, kommt die gut durchdachte Steuerung der Spielerfiguren voll zum Tragen, und obwohl nur zwei bzw. drei der Feuerknöpfe belegt sind, läßt sich vom zünftigen Bodycheck bis zum knallharten Schlagschuß aus der hintersten Reihe alles machen, was zu einem ordentlichen Eishockey-

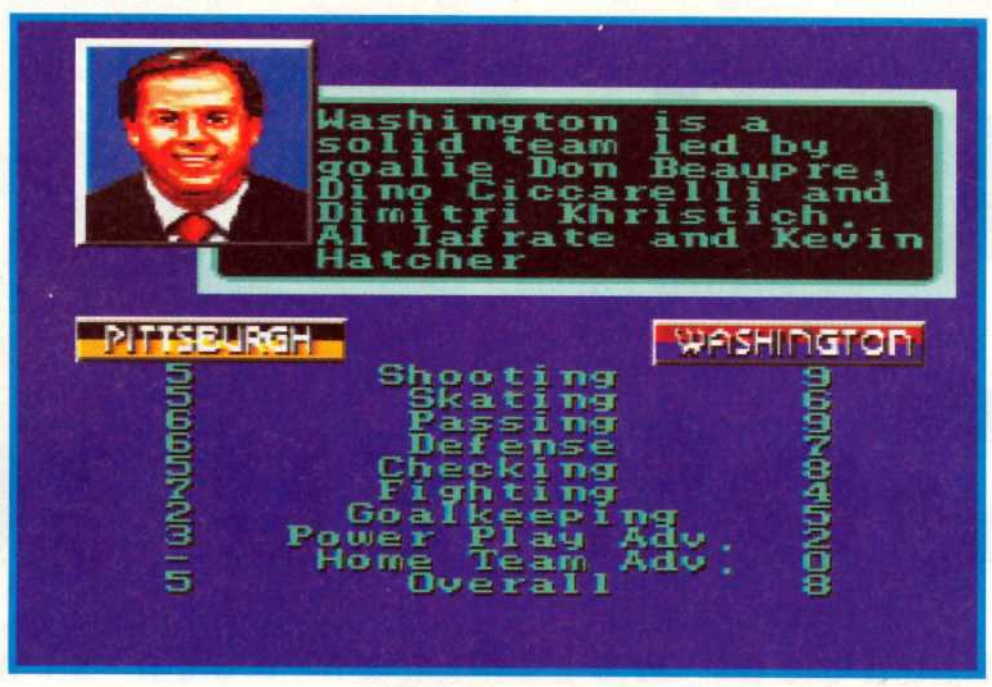
Ein kurzer Schlenzer aus dem Handgelenk und schon ist der Puck im Tor.

EINSTEIGER TIP

Manchmal verwirren Schlagschüsse von ganz hinten den gegnerischen Torwart und der Puck taumelt ins Tor. Wirkungsvoller sind jedoch Schüsse aus dem Handgelenk auf kürzere Entfernung. Wenn sich der Goalie dabei aufs Eis legt, ist das Tor im Nachschuß schon fast vorprogrammiert.

spiel gehört. Dazu zählt freilich auch die Möglichkeit, daß zwei Spielern das Temperament durchgeht und sie eine anständige Prügelei auf dem Eis anzetteln. Sogar dann dürft Ihr noch eingreifen und über Knopfdruck bestimmen, wie die Fäuste zu fliegen haben. Daß nach dem K.O. eines Kontrahenten beide Streithähne für fünf Minuten auf die Strafbank müssen, sollte Euch dabei aber auch nicht weiter stören. Möglicherweise treffen sie dort auch noch ein paar ihrer Teamkameraden, die wegen anderer Vergehen ihre zwei Minuten absitzen. Auch bei den Regelwidrigkeiten ist die Auswahl groß: Wie im richtigen Leben ist vom Crosscheck bis zur Torwartbehinderung alles drin. Zu den vielen guten Features des Moduls zählt sicherlich noch die große Anzeigetafel, über die sich einerseits eine Menge statistischer Daten (Anzahl der Schüsse aufs Tor, Anzahl der Bodychecks, Strafzeiten usw.) und Mannschaftstabellen abrufen läßt, man sich andererseits aber auch eine ausgezeichnete Zeitlupenwiederholung des letzten Spielzuges zeigen lassen kann. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Mannschaften und deren Spieler sind alle originalgetreu aus der amerikanischen Eishockeyliga der Saison 1991/1992 übernommen worden, damit eben ein Wayne Gretzky auch besser Schlittschuh läuft und härter schießt als so mancher Spieler eines Teams aus der Provinz. Grafik und Sound sind beide ebenfalls sehr realitätsnah ausgefallen, mitsamt Stadionorgel, Sirene und Buhrufen der Zuschauer bei Unsportlichkeiten. Auf jeden Fall solltet Ihr Euch NHLPA Hockey '93 einmal ansehen, auch wenn Ihr, wie ich früher, zu den Eishockeymuffeln zählt - wer weiß, vielleicht geht es Euch ja wie mir.

Martin Müller

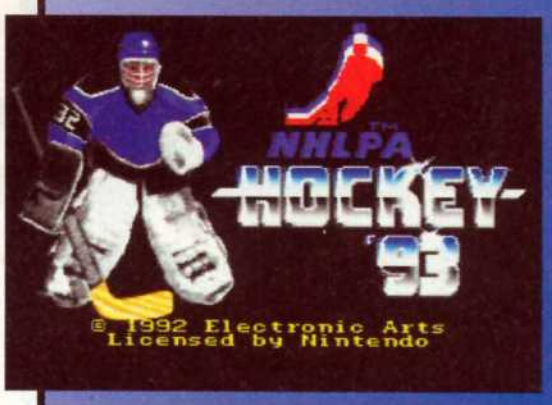


MANNSCHAFTS-STÄRKEN

Nachdem in der Anleitung leider versäumt wurde, die einzelnen Mannschaftsstärken anzugeben, haben wir für Euch hier die komplette Liste zusammengestellt:

Mannschaft	Gesamt
All Stars East	9
New Jersey	7
All Stars West	9
New York	9
Boston	6
Ottawa	1
Buffalo	3
Philadelphia	3
Calgary	3
Pittsburgh	5
Chicago	8
Quebec	1
Detroit	8
San Jose	1
Edmonton	4
St. Louis	4
Hartford	2
Tampa Bay	1
Long Island	4
Toronto	2
Los Angeles	5
Vancouver	7
Minnesota	2
Washington	8
Montreal	9
Winnipeg	5

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Electronic Arts

Genre
Sportspiel

Preis
ca. DM 130,-

Testversion	USA
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	X
Batterie	
Continues	
Levelcodes	X
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar	
Belegung fest	X
Knöpfe	4

SOUND	75 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	80 %

Populous

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein

Computerumsetzungen, wohin man auch schaut: Auch Bullfrogs Klassiker Populous erblickte das Licht der Welt als Computerspiel. Jetzt gibt es das Spiel um den Aufstieg und Untergang ganzer Völker auch auf dem Super Nintendo. Beim hier simulierten Kampf von Gut und Böse übernehmt Ihr die Rolle einer Gottheit, die ihre Anhänger zum Sieg über das Böse führen muß.

Da ein Gott ja nicht so ohne Weiteres direkt ins Geschehen eingreifen und mitkämpfen kann, müssen zunächst einmal günstige Lebensbedingungen für Eure Untertanen geschaffen werden. Dies geschieht vor allem

dadurch, daß Ihr das Land um die Siedlungen Eurer Männchen solange hebt und senkt, bis ausgedehnte Ebenen entstehen, auf denen Euer Volk dann flugs mit dem Ackerbau beginnt und auf denen schon bald gewaltige Bur-

LANDSCHAFTSBESCHREIBUNG

Grassy Plains: Die angenehmste Landschaftsart: Eure Männchen können hier fast beliebig lange überleben ohne sich häuslich niederzulassen. Allerdings vermehren sich hier Eure Untertanen verhältnismäßig langsam.

Desert: Mörderische Hitze und Wassermangel führen zu einem harten Überlebenskampf. Als Ausgleich dafür wächst die Bevölkerung aber auch recht schnell.

Snow & Ice: Die ungünstigen Lebensbedingungen verhindern eine schnelle Bevölkerungsentwicklung. Ein Überleben ohne Behausung ist nur sehr kurze Zeit möglich.

Rock & Lava: Der fruchtbare Lavaboden und die noch erträglichen Temperaturen sorgen für raschen Bevölkerungszuwachs, die weitverbreiteten Felsen behindern jedoch die Bautätigkeit Eurer Anhänger.

Japanesque: Aus den Stein- und Holzbauten der ersten vier Landschaften werden hier die Häuser und Paläste des alten Japan mit ihren filigranen Papierwänden. Eure Ritter sind mächtige Samurai.

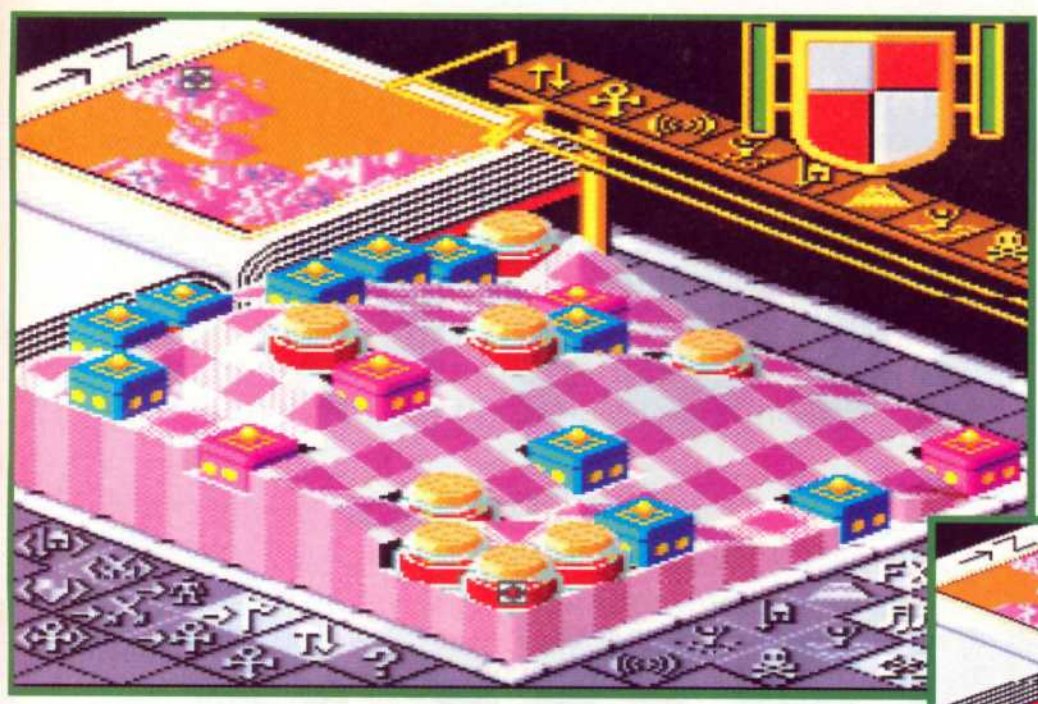
Piglet World: Von außen gesehen das reinste Schlaraffenland für die dort lebenden Schweinchen. Ohne Stall - ähem Haus - überleben sie allerdings nicht lange. Besonders wenn der Gegner einen bösen Wolf schickt.

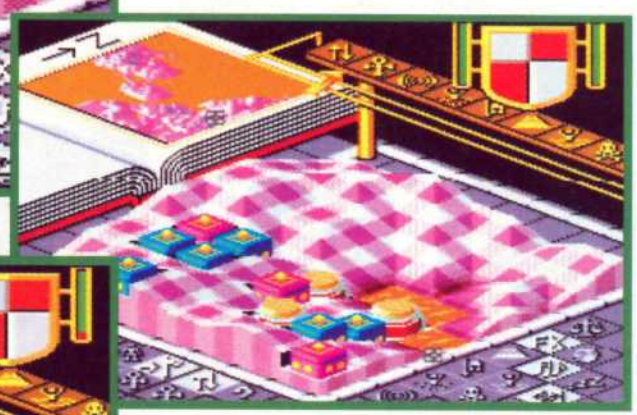
Francaise: Das Frankreich vergangener Tage stand Pate für diese Landschaft. Triumphbögen und die Tricolore kennzeichnen das Bild.

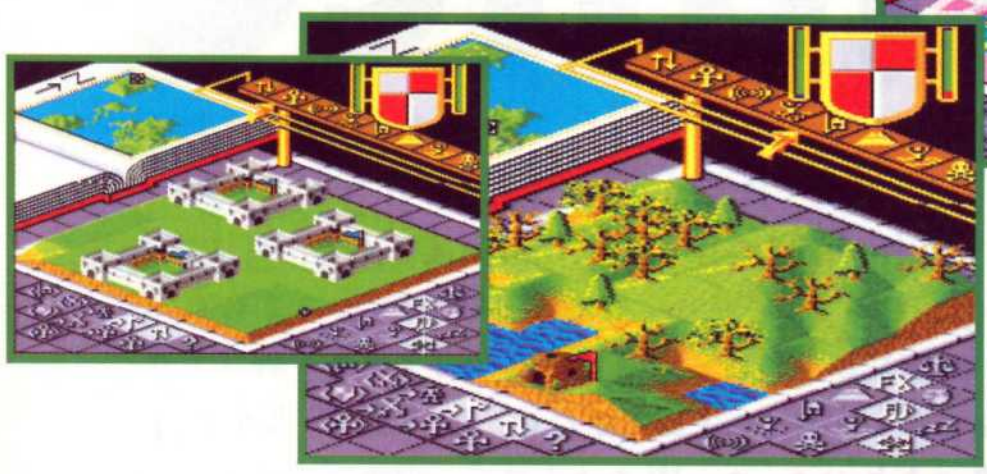
Silly Land: Die schachbrettartige Zukunftswelt des Silly Land bietet kaum Lebensgrundlage für die kleinen grünen und roten Aliens, die Eure Bevölkerung bilden.

Bit Plains: Endlich wissen wir, wie's tief im Innern eines Chips aussieht, wo sich Computerbugs rasend schnell vermehren und ihre kleinen Game Boys, Super Nintendos und PCs bauen.

Cake Land: Kleine Mäuse tummeln sich in einer Konditorei, wohnen in Torten, Sahnekringeln und Bisquitrouladen. Neben einer Magenverstimmung bedroht auch noch die böse Miezekatze das Wohl der Mäuschen.







riereleiter gleich mehrere Sprossen nach oben. Mit fortschreitendem Spiel ändern sich auch die Landschaften, um die Ihr Euch prügelt. Lebensfeindliche Sand- und Eiswüsten sind ebenso vertreten wie antike Szenarien oder abgedrehte Fantasiewelten. Jede Welt verlangt also nach ihrer eigenen Taktik; was in den gemäßigten Breiten noch prima funktioniert hat, kann sich unter der sengenden Wüstensonne zum reinsten Debakel entwickeln. Neben diesem "Conquest"-Modus bietet das Modul noch die Spielvariante "Custom", in der Ihr die Spielwelt sowie die Eigenschaften und Fähigkeiten Eurer Gottheit und der des Computers nach Herzenslust einstellen könnt. Zugegeben, besonders neu ist das Programm nicht, aber die Neuauflage auf dem Super Nintendo bietet eine Menge Features, die das Original noch nicht vorweisen konnte. Dies zusammen mit der nach wie vor ungebrochenen Motivation ergibt eine wirklich gelungene Version des Klassikers.

Martin Müller

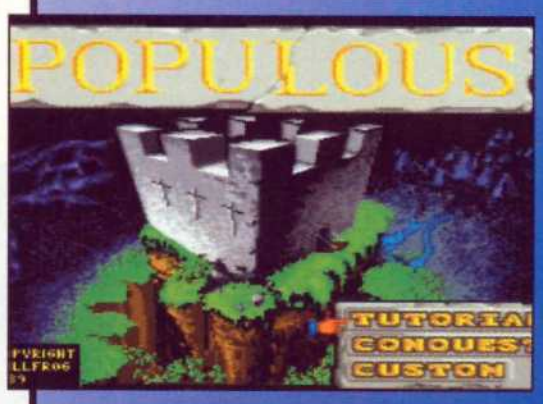
In die SNES-Version wurden viele neue und witzige Welten integriert.

gen entstehen. Ist das Völkchen dann entsprechend gewachsen, und mit ihm Eure Energie, seid Ihr in der Lage, der Bevölkerung Eures Widersachers ziemlich übel mitzuspielen: Ein Erdbeben hier, eine Springflut da und als Krönung ein kleiner Kreuzzug hält das andere Volk im Zaum. Euer Gegenspieler steht Euch allerdings in dieser Beziehung für gewöhnlich in nichts nach, weshalb ein großer Teil der Planung auch darauf verwendet werden muß, die Siedlungen möglichst katastrophensicher anzulegen. Je großzügiger die Ebenen sind, die Ihr Euren Männchen zur Verfügung stellt, um so größer und moderner werden auch die Bauten und um so höher steigt auch der technische Stand der Bevölkerung - was nicht zu verachten ist, wenn man auf die Siedler des Gegners stößt. Wenn dann schließlich das Angesicht der Erde von den Anhängern des Bösen befreit ist, gibt's ein Paßwort und die nächste Welt wartet auf ihre Befreiung. Knappe eintausend Welten stellen eine wahrhaft epische Herausforderung dar, wenngleich nicht jede einzelne gespielt werden muß. Je nachdem, wie souverän Euer letzter Sieg ausgefallen ist, fallt Ihr auf der Kar-

EINSTEIGER TIP

Wenn man bei Bullfrog schon eine Tastenkombination eingeführt hat, um gleich 3 x 3 Felder zu heben oder zu senken, solltet Ihr diese Option auch ausgiebig nutzen. So lassen sich sehr schnell große Gebiete einebnen. Achtet auch darauf, nicht zu niedrig zu bauen, da - besonders in späteren Levels - der Gegner in zunehmendem Maße Flutwellen einsetzt, die sonst Eure Zivilisation wegspülen.

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Bullfrog

Genre
Strategie

Preis
ca. DM 130,-

Testversion	US
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☒
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

SOUND	60 %
GRAFIK	75 %
GAME-PLAY	75 %
GESAMT	70 %

King Arthur's World

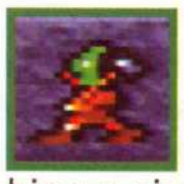
Den Rittern eine Chance

"Spiele mit Eigendynamik" - so heißen Lemmings-Clones nämlich offiziell - erfreuen sich auch bei Jaleco großer Beliebtheit. Während bei Psygnosis an der Umsetzung von Lemmings 2 für diverse Konsolen gearbeitet wird, springt Jaleco mit "King Arthur´s World" auf den Erfolg der kleinen grünhaarigen Wandersgesellen auf und verlegt die ganze Geschichte ins tiefste Mittelalter.

Dort müßt Ihr Euch als besagter König mit einer ganzen Reihe von feindlichen Regenten prügeln, um Euer geliebtes Land wieder zu befrieden. Zur Seite stehen Euch dabei sieben verschiedene Truppengattungen, mit deren Hilfe die unterschiedlichsten Aufgaben zu erfüllen sind. Mal wird schlicht und einfach eine gegnerische Burganlage gestürmt, dann muß das Land von einem plündernden Oger beschützt und eine Reihe von unterirdischen Goblinbehausungen erobert werden usw. Um erst einmal auf die verschiedenen Fähigkeiten der Soldaten eingestimmt zu werden, sind zu Beginn einige Trainingslevels fällig, wo Ihr Euch auch mit der - am Anfang etwas kompliziert erscheinenden - Steuerung anfreunden könnt. Was das alles mit Lemmings zu tun hat? Ganz einfach. Wie Psygnosis' blaugewandete Parade marschieren auch Eure kleinen Soldatensprites einfach drauflos, bis ihnen ein Hindernis den Weg versperrt, sie Hals über Kopf in eine gegnerische Falle laufen oder unter gegnerischem Beschuß ihr Leben aushauchen. Da sich auf diese Weise jede noch so große Armee in Windes-

TRUPPEN-BESCHREIBUNG

BARREL MEN:
Die Feuerwerker des Mittelalters. Ihre Pulverfäßchen reißen ganz schöne Löcher in gegnerische Burgtore. Doch Vorsicht! Getroffen verwandeln sie sich in eine tödliche Bedrohung für die eigene Armee!



ENGINEERS:
Universalgenies, die vom Katapult bis zum Hauptquartier eine Menge aus dem Boden stampfen können. Darüber hinaus eignen sie sich hervorragend dazu, gegnerische Fallen auszuschalten und Burgtore aufzubrechen.

KNIGHTS:
Wenn Not am Mann ist, können auch die ganz einfachen Knights gehörig beim Gegner aufräumen. Zum einen sind sie recht widerstandsfähig, zum anderen besitzen ihre Schwerter eine nicht zu unterschätzende Wirkung.

ARCHERS:
Wo andere Waffen versagen, greifen König Arthur´s Bogenschützen ein. Aus ihren stets gefüllten Köchern regnet Pfeilhagel um Pfeilhagel auf die feindlichen Burgzinnen, um den nachrückenden Hilfstruppen den Weg zu ebnen.

SHIELD MEN:
Ihre riesigen Schilde halten praktisch alles ab, was der Gegner zu bieten hat. Sogar magische Geschosse müssen davor kapitulieren und werden sogar auf die Angreifer zurückgeschleudert - wohl bekomm's!

WIZARD:
Der weiße Zauberer greift nicht direkt in den Kampf ein, verbessert jedoch mit seinen Sprüchen die Kampfkraft, die Rüstung oder die Lebensenergie des Regenten. Bei längeren Gefechten unverzichtbar!

DARK WIZARD:
Wenn er anständig geschützt wird, eine äußerst effektive Unterstützung im Kampf. Vom Gewittersturm bis zur Versteinerung und vom Himmel fallendem Feuer hat der Dark Wizard eine große Auswahl an Kampfzaubern. Leider sind die meisten in ihrer Anwendung beschränkt.

eile in nichts auflöst, habt Ihr alle Hände voll zu tun, um Eure Mannen vor dem Ärgsten zu bewahren. Der richtige Einsatz der Spezialfähigkeiten Eurer einzelnen Männchen bildet den Schlüssel zum Erfolg. So können beispielsweise die Bogenschützen stundenlang ohne Erfolg auf ein geschlossenes Burgtor schießen, die Ingenieure mit ihrem Rammbock oder die Barrel-Men mit ihren Pulverfäßchen hingegen haben das Tor in Nullkommanichts eingedrückt oder aufgesprengt. Andererseits müssen diese Spezialisten auch erst einmal an die entsprechende Stelle des Bildschirms gelangen, ohne vom gegnerischen Pfeilregen allzu arg dezimiert worden zu sein. Ihr seht also, ohne eine fundierte Vorplanung tut Ihr Euch schwer. Die anfangs erwähnten sieben verschiedenen Truppengattungen scheinen zwar (im Vergleich mit den fünfzig verschiedenen Lemmingen von "The Tribes") auf den ersten Blick nicht allzu abwechslungsreich zu sein, da aber viele Berufe mehrere Spezialfähigkeiten beherrschen, ist für einige Abwechslung gesorgt. Die Hofzauberer haben z. B. etliche verschiedene Zaubersprüche in ihrem Repertoire, angefangen vom einfachen Feuerball über Gewitter mit tödlichen Blitzen bis hin zur magischen Smartbomb. Unterwegs habt Ihr manchmal die Möglichkeit, mit Eurem König

Die mitelalterlichen Szenarien geben diesem Strategiespiel das gewisse Etwas.

(der übrigens als einziger Charakter immer auf dem Schlachtfeld steht und unbedingt überleben muß) Goldschätze aufzusammeln, die sich später dazu verwenden lassen, um sich nach einer Niederlage aus den Kerkern seines Widersachers freikaufen zu können. Zwar ungleich martialischer, aber um keinen

Deut weniger putzig ist die Grafik von King Arthur's World ausgefallen. Viele winzige Details erfreuen das Auge, seien es ein paar abgenagte Knochen, die der Oger ausspuckt, nachdem er mal wieder ein Schaf verspeist hat, oder die Regentropfen, die von Zeit zu Zeit vom Himmel rieseln. Bei dieser feinen Optik, den ausgesprochen passenden Soundeffekten und den professionell gestylten Hintergrundmelodien vergeht die Zeit wie im Fluge, und ehe man sich versieht, brütet man nun schon über eine Stunde an einem Level. Selbstverständlich wurde auch eine entsprechende Paßwortfunktion nicht vergessen, damit Ihr Eure Feldzüge nicht immer wieder von vorne aufrollen müßt. Nennt Ihr einen Dolby-Surround-Verstärker Euer Eigen, könnt Ihr King Arthur's World übrigens

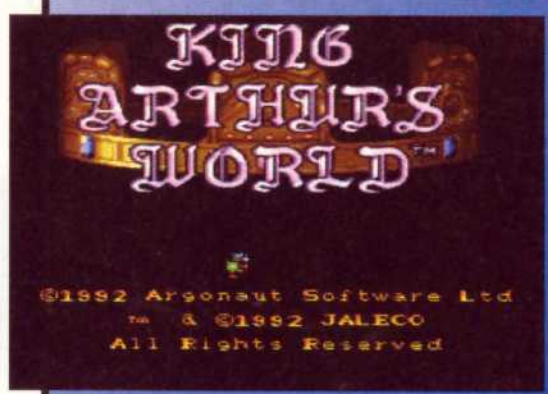
auch mit diesem exklusiven Soundsystem spielen, was der Musik und den Geräuschen nochmals einen zusätzlichen Kick verpaßt. Auch wenn die Verwandtschaft im Spielprinzip unübersehbar ist, hat man es bei Jaleco geschafft, durch die neue Thematik und etliche eigene Ideen ein Spiel zu schaffen, das eben nicht nur irgendein weiterer Lemmings-Clone ist. Falls Ihr auf dieses Genre steht, ist King Arthur's World also eine echte Überlegung wert!

Martin Müller

EINSTEIGER TIP

Mit den Katapulten der Ingenieure lassen sich auf weite Distanzen gegnerische Burgen beschießen. Durch die umherfliegenden Flammen werden oft auch Feinde getroffen, die sonst an unzugänglichen Stellen stationiert sind. Daneben brennen auch Burgtore hervorragend! Die stachelbewehrten Decken in den ersten paar Feldzügen lassen sich von den Barrel Men wegsprengen, damit die nachrückenden Truppen nicht dezimiert werden.

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Jaleco

Genre
Strategie

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	US
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☒
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

SOUND	80 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	90 %
GESAMT	85 %

Inserentenverzeichnis

Acclaim 9,15

ArJay Games 21
Telefon:
02 21/12 10 67

CT-Verlag 11,71
Telefon:
09 11/45 74 00

CPS 49
Telefon:
02 21/25 69 83

CWM 17
Telefon:
053 22/5 40 81

Cybersoft 17
Telefon:
089/66 45-30

Gnadenlos 57
Telefon:
089/4 80 29 13

Hudson Soft 2

Imagineer 99

Konami 100
Telefon:
069/95 08 12-0

Raguzi.....37
Telefon:
02 28/45 37 63

Storbeck 37
Telefon:
040/4 60 23 96

Zapp.....37
Telefon:
06131/23 04 92

Impressum Play Time Sonderheft

Verlag:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "Play Time"
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur:
Christian Müller

Leitender Redakteur:
Arthur Kreklau
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Public Relations:
Thorsten Szameitat

Text- und Bildredaktion:
Michael Erlwein

Redaktion Deutschland:
Oliver Menne, Hans Ippisch, Martin Müller

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Dieter Steinhauer

Werbung:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11/6 42 62 63
Telefon 01 71/6 21 31 46
Telefax 09 11/6 42 63 33

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03/3 05 11 11
Telefax 02 03/3 05 11 34

Titel Composing:
Michael Schraut

Grafisches Grundkonzept:
Dieter Steinhauer

Druck:
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury, U.K.

Logo-Entwicklung & Namensfindung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Urheberrecht:
Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung Verlages.

TEL.:.089/4802913

Gnadenlos GmbH

DER EINZIGE VERSAND FÜR PREISGEIER

MEGADRIVE

Action Replay Pro	**99,90**
Mega Adapter	**39,90**
CDX Adapter	**99,90**
Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
688 Attack Sub	59,90
Abrah. Battlet. dt	49,90
Afterburner II dt	**69,90**
Alien III dt	89,90
Alienstorm jp	39,90
Alienstorm dt	49,90
Another World dt	89,90
Arch Rivals dt.	49,90
Ariel dt	59,90
Bad Omen jp	39,90
Ball Jacks dt	79,90
Batman Ret. J. dt	79,90
Battle Toads dt	79,90
Bonanza Bros. jp	39,90
Bubsy dt	99,90
Cadash jp	39,90
California Game dt	59,90
Carmen Sandiego	39,90
Captain Planet dt	69,90
Chiki Chiki dt	69,90
Cool Spot dt	**99,90**
Crackdown jp	29,90
Cyborg Justice dt	**69,90**
Dahna	29,90
Darius II	29,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves us	99,90
Desert Strike us	79,90
Dung. & Dragon dt	99,90
Ecco Dolphin dt.	79,90
EX Mutants dt	89,90
F 1 Hero	49,90
Fantasy Zone dt	79,90
Fatal Fury dt	**89,90**
Final Blow	39,90
Fire Mustang	39,90
Flashback dt	**99,90**
Flicky dt	59,90
Gainground dt	49,90
Galaxy Force 2 dt	**49,90**
George Forem. dt	59,90
Global Gladator dt	**89,90**
Granada jp	29,90
Greendog dt	69,90
Ghostbusters us	49,90
Golden Axe III	99,90
Gynoug	29,90
Hard Driving dt	49,90
Humans us	79,90
Heavy Unit	29,90
Hellfire	29,90
Hurrican jp	39,90
James B. 007 dt	**79,90**
James Pond II	**49,90**
Jewel Master	29,90
Joe Montana 3 dt	**39,90**
John Madden dt	**49,90**
John Madd. 92 us	49,90
John Madd. 93 us	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Jungle Strike dt	**99,90**
Kageki	29,90
Kick Off dt	89,90
Kid Chameleon dt	49,90
Last Battle dt	**39,90**
Lemmings dt	79,90
Lotus Turbo Chal dt	89,90
Magical Hat	39,90
Mercs II dt	49,90
Mega Games 2 dt (Golden Axe, S.-Shinobi, Streets of Rage)	99,90
Mickey & Donald	79,90
Mickey Mouse dt	59,90
Micro Machines dt	79,90
Monaco GP I	49,90
Monaco GP II	59,90
NHLPA dt	99,90
Outrun jp	29,90
Outrun 2019 dt	69,90
Pacmania dt	39,90
Paperboy dt	**39,90**
Powermonger us	69,90
Predator 2 dt	79,90
Quackshot jp	39,90
Rings of Power	39,90
Risky Woods dt	**59,90**
Road Rash II us	69,90
Road Rash II dt	89,90
Robocod dt	**49,90**
Rolo Rescue us	**69,90**
Shadow Beast dt	49,90
Shadowdancer dt	49,90
Shining Force us	129,90
Smash TV dt/us	79,90
Sonic jp	29,90
Sonic II jp	69,90
Speedball 2 dt	89,90
Spiderman dt	59,90
Spiderman jp	39,90
Splatterhouse II dt	39,90
Steel Empire jp	39,90
Streets of Rage II	**59,90**
Strider dt	49,90
Strider 2 dt	**79,90**
Sunset Raiders dt	**69,90**
Superman dt	89,90
Super Shinobi II jp	99,90
Sword of Sodan jp	29,90
Rings of Power dt	59,90
T 2 Arcade dt	79,90
Talespin dt	**69,90**
Tazmania dt	79,90
Thunderforce III jp	49,90
Thunderforce IV dt	89,90
Tecmo Soccer	39,90
Tiny Toons dt	**79,90**
Toki jp	39,90
Toe Jam & Earl jp	39,90
Turbo Outrun dt	**49,90**
Turtles dt	**79,90**
Verytex jp	29,90
Warsong us	79,90
Warrior o. Eter. Sun	99,90
Wonderboy	39,90
World of Illusion	79,90
ZeroWings	29,90

MEGA CD

SEGA CD ROM dt. m. Spiel	**499,90**
Afterburner III	89,90
Batman´s Return	109,90
Chuck Rock	99,90
Dune	119,90
Earnest Evans	59,90
Final Fight	109,90
Funky Horror Band	39,90
Heavy Nova	59,90
Hook	99,90
Indiana Jones	109,90
Jaguar XJ 220	99,90
Kriss Kross	109,90
Sol Feace	79,90
Thunderstorm FX	89,90
Time Gal	119,90

SUPER NINTENDO

Universaladapter	**19,90**
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Actraizer dt	119,90
Addam´s Fam. dt	89,90
Addam Fam. II us	109,90
Another World dt	99,90
Axelay jp	79,90
Batman´s Ret.	**79,90**
Blues Bros.	**79,90**
B.O.B dt	99,90
Bubsy us	129,90
Bulls vs Blazers dt	89,90
Cacoma Knight	109,90
Castlevania dt	89,90
Cameltry jp	59,90
Claymates	129,90
Congo Caper jp	89,90
Contra jp	**69,90**
Cosmo Police jp	139,90
Cybernator us	99,90
Cyber Formula jp	59,90
Dimension Force	**49,90**
Doraemon jp	59,90
Fatal Fury us	129,90
Final Fight 2 jp	**79,90**
Goal us	79,90
Gods dt	109,90
Gunforce jp	**59,90**
Harley´s Hum. Adv.	99,90
Hyper Zone jp	**49,90**
Ikari jp	**79,90**
Jimmy Connors dt	109,90
King Arthurs us	99,90
Magical Quest dt	99,90
Mariopaint dt	**59,90**
Mystic Quest us	89,90
Parodius dt	99,90
Prince of Persia	**69,90**
Pocky & Rocky	129,90
Power Athlete	**79,90**
Rocketeer	**59,90**
Rocky&Bullwinkel	129,90
Rushing Beat	**49,90**
Sandra Adventure	**49,90**
Shanghai II us	109,90
Simcity dt	**79,90**
Streetcombat us	109,90
Strike Gunner dt	79,90
Starwing dt	119,90
Super Swiv dt	99,90
Super Turrican us	**99,90**
Soulblazer us	129,90
T 2 Judgem. Day	129,90
Tecmo NBA us	129,90
Tiny Toons dt	119,90
Tom & Jerry us	99,90
Top Gear 2	129,90
Tuff e Nuff	129,90
Waldo Search	99,90
Wolfchild	129,90
WWF Wrestling	89,90
Yoshi´s Cookie	109,90

GAMEBOY

Alien III us	29,90
Asterix dt	49,90
Batman Return us	29,90
Battle Toads us	29,90
BC Kid dt	49,90
Blaster Master	29,90
Blues Brothers	49,90
Bombjack	29,90
Bugs Bunny 2	29,90
Crashdummies us	29,90
Double Drag. 3 us	29,90
Duck Tales us	29,90
Empire Strike Back	29,90
Gauntlet us	19,90
Hook us	49,90
Hit the Ice us	29,90
Ikari jp	29,90
Jordan vs Bird	29,90
Kick Off	29,90
Krusty Funh. dt	39,90
Lemmingsdt	59,90
Looney Tones us	39,90
Marble Madness	29,90
Megaman II us	29,90
Megaman III us	39,90
Mickey D. Chase	39,90
Parodius	39,90
Price of Persia	39,90
Robocop 2 us	49,90
Sneaky Snakes us	29,90
Speedball II us	29,90
Spiderman II	29,90
Spot us	19,90
Starwars	29,90
T 2 Arcade us	29,90
Terminator 2 us	49,90
Tiny Toons us	49,90
TMNT 2 us	29,90
World Cup jp	19,90

GAMEGEAR

TV Tuner	129,90
Action Replay	69,90
Big Window	19,90
Arial Assault dt	29,90
Arliel jp	19,90
Ariel (Mermaid) dt	49,90
Batman Return dt	39,90
Berlinwall jp	29,90
Chessmaster dt	29,90
Chuck Rock	39,90
Devilish dt	29,90
Donald Duck dt	39,90
Dracula dt	49,90
Fantasy Zone dt	29,90
Galaga jp	39,90
Global Gladiators dt	59,90
G Loc dt	29,90
Halely Wars dt	29,90
Home Alone dt	49,90
House of Tarot jp	19,90
Klax dt	29,90
Land of Illusion dt	59,90
Leaderboard Golf dt	29,90
Lemmings dt	59,90
Monaco GP II dt/jp	39,90
Master of Darkness	49,90
Ninja Gaiden dt	39,90
Outrun	29,90
Princ of Pers dt	39,90
Popils dt	29,90
Roadrunner dt	49,90
Shinobi 2 dt	39,90
Simpsons dt	29,90
Smash TV dt	39,90
Solitaire Poker	19,90
Sonic 2 dt	59,90
Talespin dt	49,90
Tom & Jerry dt	49,90
Wimbledon jp	39,90
Wonderboy dt	29,90

Geschäftsbedingungen
Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Rücksendungen an uns werden nur angenommen wenn diese versand-kostenfrei gesandt wurden. Wir haften nicht fürdieKompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend. **Stand 27.07.93**
Vorherige Preislisten verlieren ihre Gültigkeit

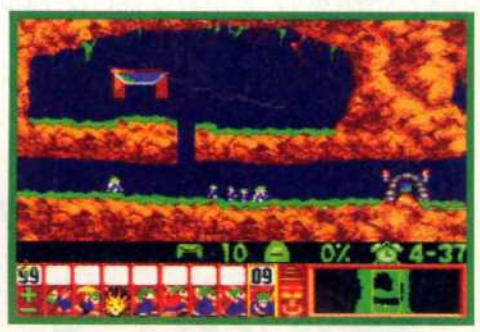
Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

Lemmings

Der Siegeszug der Nager geht weiter...

Kaum ein Computer- und Videospielsystem haben Psygnosis' kleine Kultfiguren inzwischen verschont. In kurzer Zeit hat sich die Epidemie erst auf alle Home- und Personalcomputer ausgeweitet, und schließlich wurden auch die Konsolen befallen, als eine der ersten auch das Super Nintendo. Alleine oder gegen einen zweiten Spieler liegt es an Euch, die putzigen kleinen Figuren sicher zum Ausgang des jeweiligen Levels zu geleiten, ohne daß zu viele davon den Tücken des Alltags zum Opfer fallen.

Gelegenheit dazu haben die Winzlinge wirklich genug: Von einer Klippe zu stürzen, in einem der vielen Wasserlöcher zu ertrinken, von diversen Fallen gemeuchelt oder gar vom Spieler selbst gesprengt zu



LEMMINGSBESCHREIBUNG

Climber:
Der Luis Trenker unter den Lemmingen erklimmt jede noch so steile Wand mit bloßen Händen. Das einzige, vor dem selbst er kapitulieren muß, sind Überhänge. Der Lemming behält seine Fähigkeit auf Dauer bei.

Floater:
Dieser Lemming hat einen kleinen Regenschirm im Handgepäck dabei, mit dessen Hilfe er sanft auch aus großer Höhe hinabschweben kann. Auch der Floater behält seinen Schirm für die Dauer seines Bildschirmlebens.

Bomber:
Eine tickende Zeitbombe im wahrsten Sinn des Wortes. Einmal angeklickt, verbleiben dem Lemming noch ca. fünf Sekunden, bevor er sich mit einem lauten "Plopp" vom Bildschirm verabschiedet und dabei Löcher in die Landschaft reißt.

Blocker:
Besonders nützlich, wenn es darum geht, die nachfolgenden Lemminge vor einem Wasserloch, einer Falle oder einem gefährlichen Sturz zu bewahren. Ein Blocker läßt sich nur durch Sprengen entfernen oder indem man ihm den Boden unter den Füßen weggräbt.

Builder:
Aus seinem Rucksack zaubert der Builder bis zu zwölf Stufen, aus denen er eine schräg nach oben führende Brücke baut. Stößt er mit seinem Kopf irgendwo an, bricht er seine Bauaktivität ab und marschiert in die andere Richtung davon.

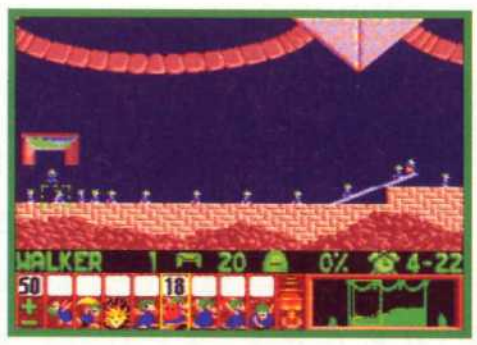
Basher:
Mit seinen an Baggerschaufeln erinnernden Händen buddelt sich der Basher horizontal durch Hindernisse und den Boden. Eisenbarrieren sind leider zu stabil für ihn, so daß er zu graben aufhört, bevor er sich einen Nagel abbricht.

Miner:
Wie der Basher ist auch der Miner ein Tunnelgräber, allerdings bahnt er sich seinen Weg mit Hilfe einer Spitzhacke schräg nach unten. Auch er muß vor eisenhaltigem Boden kapitulieren.

Digger:
Benötigt Ihr einen senkrechten Durchlaß im Boden, dann ist der Digger genau der richtige Lemming für Euch. Beachtet aber auch, daß das gegrabene Loch nicht so tief wird, daß sich die nachfolgenden Lemminge zu Tode stürzen!

Das Suizidkommando der Nagetiere muß geschickt verhindert werden.

werden vermindert die Lemmingspopulation doch ganz gewaltig. So marschiert die suizidgefährdete Nagerspezies also auf dem heimischen SNES durch insgesamt 125 (!) Levels, deren Schwierigkeit von "Fun" (= wirklich simpel) bis "Mayhem" (= nervenaufreibend schwer) variiert. In den ersten Bundy-Levels von "Fun" werden Euch Schritt für Schritt die einzelnen Fähigkeiten vorgestellt, mit deren Hilfe Ihr einen x-beliebigen Lemming zum Retter des ganzen Volkes



einem tödlichen Hindernis fernzuhalten. Im weiteren Verlauf des Spieles steigt der Schwierigkeitsgrad zum Teil recht kräftig an, so daß Ihr Euch nicht wundern dürft, wenn Ihr auch nach einer Stunde intensiven Grübelns und Herumprobierens noch nicht die Lösung des jeweiligen Levels gefunden habt. Nur eines steht fest: Lösbar sind sie alle. Als Zugabe zu den 120 Original-Rätseln bietet die Modulfassung zusätzlich noch fünf Bonus-Runden, an denen auch Lemmings-Veteranen noch ordentlich zu knabbern haben dürften. Neben all diesen Ein-Spieler-Features könnt Ihr, wie gesagt, auch gegen einen zweiten

machen könnt. Per Knopfdruck befehlt Ihr dem Auserwählten Brücken zu bauen, Tunnel zu graben oder auch nur die nachfolgenden Kollegen von Spieler antreten. In diesem Spielmodus versucht Ihr, in einem von 20 frei wählbaren Levels mehr Lemminge nach Hause zu bringen als Euer Gegner. Um unterscheiden zu können, welcher Lemming wem gehört, wurden ihnen zwei unterschiedliche Kleider verpaßt, und Ihr könnt nur diejenigen befehligen, die Eure Farbe tragen. Ein horizontal gesplitteter Bildschirm sorgt dafür, daß beide Spieler gleichzeitig vor sich hinwerkeln und ihre Pläne schmieden können. Sound und Grafik sind praktisch identisch zur Urfassung und damit nicht gerade spektakulär, ein Spiel wie Lemmings benötigt allerdings auch keine abgedrehten Effekte, um eine ausgesprochen hohe Motivation zu erreichen. Nach jeder gelösten Runde erhaltet Ihr ein Paßwort, um später wieder dort weiterspielen zu können. Daneben bekommt Ihr auch noch freien Zugang zu allen bis dahin absolvierten Levels.

Martin Müller

EINSTEIGER TIP

Nutzt die integrierte Pausenfunktion ausgiebig, um Euch erst einmal einen Überblick über den Level zu verschaffen. Dann schaut Euch an, welche und wie viele Eigenschaften Ihr zur Verfügung habt und macht einen Plan. Um sich erst während des Spieles eine Strategie zu überlegen, ist auf dem Bildschirm meist zu viel los. Vor allem aber gilt die Devise: Nicht verzweifeln, wenn man einmal weiß wie's geht, ist alles ganz einfach...

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Sunsoft

Genre
Strategie

Preis
ca. DM 130,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	X
Batterie	
Continues	X
Levelcodes	X
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	X
Belegung fest	
Knöpfe	6

SOUND	55 %
GRAFIK	65 %
GAME-PLAY	95 %
GESAMT	70 %

The Magical Quest

Jump & Run in Starbesetzung

Daß Capcom im Bereich der Kampfspiele ganz vorne liegt, hat man eindrucksvoll mit der Umsetzung von Street Fighter II unter Beweis gestellt. Daß sie aber auch in ganz anderen Genres wahre Glanzleistungen vollbringen können, zeigt ihr neues Jump & Run "The Magical Quest".

Die Geschichte beginnt ganz harmlos an einem schönen Sommertag, als Mickey und seine Freunde Donald und Goofy draußen im Freien ein wenig Ball spielen. Unglücklicherweise schießt einer der Bälle weit über das Ziel hinaus, und wie das Hunde so machen flitzt Pluto auch sofort hinterher, um das Leder zu apportieren. Als Pluto nach einiger Zeit immer noch nicht wieder aufgetaucht ist, beginnt sich Mickey Sorgen zu machen und begibt sich auf die Suche nach seinem treuen vierbeinigen Freund. Schon bald stellt sich heraus, daß der gute Pluto vom bösen Imperator gekidnappt wurde, hinter dem sich niemand anderes verbirgt als der hinlänglich bekannte Kater Karlo. Um Pluto zu befreien, muß Mickey fünf ellenlange Levels durchqueren, bis er zum Schloß von Imperator Karlo gelangt. Doch zum Glück steht er nicht ganz alleine da: Ein guter Zauberer hat im ganzen Land magische Blöcke und Schatztruhen verstreut, um Mickey die Suche zu erleichtern. Von den Blöcken gibt es vier verschiedene Arten, die Ihr aufnehmen und auf Eure Gegner schleudern oder auch einfach nur beklettern könnt.

Manche Blöcke wirken gar als Aufzug und befördern Euch mehrere Etagen nach oben. In den Schatztruhen befinden sich manchmal "nur" Bonusfrüchte, die Eurem Punktekonto einen ordentlichen Vitaminstoß verpassen, manchmal sind sie aber auch gefüllt mit Mickey-Maus-Münzen, mit denen Ihr dann in den im ganzen Land verteilten Shops einkaufen gehen könnt. In den Zwischensequenzen der einzelnen Levels bekommt Ihr zudem noch nach und nach drei verschiedene Kostüme überreicht, die alle ihre eigenen Besonderheiten und Fähigkeiten haben. So kommt es im weiteren Spielverlauf nicht nur darauf an, zur rechten Zeit zu springen oder Blöcke zu werfen, sondern besonders der richtige Einsatz der einzelnen Verkleidungen wird immer wichtiger. Neben der herrlich bunten und comicartigen Grafik, die zudem noch sehr fließend und reichhaltig animiert ist, fällt besonders das ausgezeichnete Gameplay sofort auf. Zum einen läßt sich Mickey sehr präzise steuern, zum anderen bietet die große Zahl von möglichen Aktionen viel Abwechslung. Auch das Leveldesign verdient ein großes Lob. Alles ist ausgesprochen durchdacht aufgebaut und unfaire

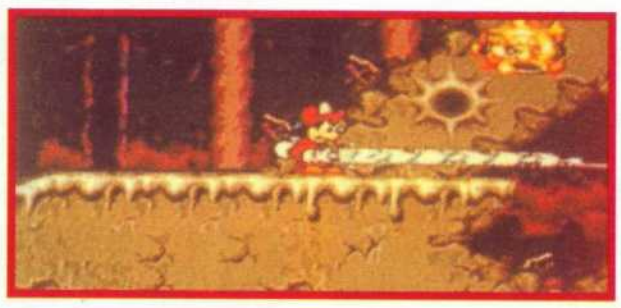
EINSTEIGER TIP

Ein Bonusbildschirm befindet sich gleich im ersten Level, sobald Ihr aus dem Haus des Zauberers wieder draussen seid. Springt vom Fenster aus auf die gelben Steine und über diese auf das Dach des Hauses. Wenn Ihr dann durch die Türe geht, die sich nach dem Entfernen der gelben Steine zeigt, gelangt Ihr in den Bonusscreen. Scheut Euch nicht vor einem Ausflug mit einer fliegenden Kirsche, oft finden sich nämlich interessante Sachen außer Sichtweite der "normalen" Wanderroute.

MICKEY ALS VERWANDLUNGSKÜNSTLER

Mickey als Zauberer: Mit seinem Zauberumhang ist Mickey in der Lage, einen Magiestrahl auf seine Gegner abzufeuern. Je länger der entsprechende Knopf dabei gedrückt wird, um so stärker wird der Strahl. Jeder Schuß kostet etwas Energie, die aber durch aufgesammelte Zauberlampen wieder aufgefrischt werden kann. Außerdem ermöglicht das Zaubererkostüm Mickey, fast beliebig lange unter Wasser zu bleiben.

Mickey als Feuerwehrmann: Zur roten Feuerwehrkluft gibt's auch den dazugehörigen Feuerwehrschlauch. Solange Ihr den Feuer(lösch)knopf gedrückt haltet, spritzt ein Wasserstrahl heraus, der genügend Druck besitzt, um Blöcke zu verschieben. Selbstverständlich läßt sich das Wasser auch verwenden, um hitzköpfige Gegner oder brennende Plattformen zu löschen. Wassernachschub gibt's aus herumstehenden Hydranten.



Mickey als Bergsteiger: Sobald Mickey von Goofy die Bergsteigerausrüstung erhalten hat, kann er mit Hilfe des Kletterhakens auch Plattformen erklimmen, die für einen einfachen Sprung zu hoch wären. Außerdem läßt sich dieser Wurfhaken vorzüglich zum Hin- und Herschwingen benutzen, um größere Abgründe zu überwinden. Schließlich könnt Ihr damit auch noch betäubte Gegner u. ä. aufnehmen und damit werfen.

oder nur mit Glück zu bewältigende Stellen sucht man vergeblich. Oft existieren für einen Streckenabschnitt verschiedene Wege, von denen der eine der "normale", offensichtliche Weg ist, den man als Standardspieler eben einschlägt. Nimmt man sich aber etwas Muße und beginnt man damit, die einzelnen Levels genauer zu erforschen, offenbaren sich oft noch andere Wege zum Ziel, die dann meist wesentlich ungefährlicher oder bonusträchtiger sind als die Standardstrecken. Außerdem findet Ihr mit ein bißchen Suchen sicherlich bald den einen oder anderen Eingang zu einem der versteckten Bonusbildschirme, in denen Ihr leicht ein paar Münzen oder Punkte abstauben könnt. Die End- und Zwischengegner, die sich Euch von Zeit zu Zeit in den Weg stellen, bieten ebenfalls eine Menge Abwechslung. Passend zum jeweiligen Level warten z. B. ein schneeballwerfender Schlittschuhläufer am Berggipfel oder ein glühender Felsbrocken am Ende der Feuerwelt auf Euch. Fazit: Als eines der besten Spiele für das SNES überhaupt hat Mickey's Magical Quest das Zeug dazu, dem ungekrönten Kaiser unter den Hüpfspielen Super Mario World den Thron streitig zu machen. Ein amüsantes Modul für die ganze Familie.

Martin Müller

Hilfreiche Geister und gemeine Ekel geben sich ein Stelldichein.

F·A·K·T·E·N

Hersteller Capcom

Genre Jump & Run

Preis ca. DM 100,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	–
Spielstand speicherbar	–
Batterie	–
Continues	X
Levelcodes	–
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	X
Belegung fest	–
Knöpfe	5

SOUND	80 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	90 %
GESAMT	85 %

Tiny Toon Adventures

Buster Busts Loose

Es ist wirklich nicht vermessen die "Tiny Toons" als die ungekrönten Zeichentrickkönige zu bezeichnen. Ob bitterböse Satire oder herzerfrischender Klamauk, Steven Spielbergs Spaßvögel können auf ganzer Linie überzeugen. Wer nach dem Ende der Serie nicht auf Plucky, Buster und Hamton verzichten möchte, kann unverdrossen zu "Tiny Toon Adventures" greifen.

Die beiden Erzrivalen Buster Bunny und Montana Max geraten wieder einmal erbarmungslos aneinander. Der frühreife Max ist schon in seiner Jugend ein gemeiner Halunke und reißt sich alles Greifbare unter den Nagel. Im Zuge seiner absoluten Besitzsucht versetzt er nicht nur die Bevölkerung in Angst und Schrecken, sondern entführt auch noch die liebliche Babs Bunny. Das ist selbst für den stets gutgelaunten Buster zu viel und so macht er sich mit einer gehörigen Portion Wut im Bauch auf, seine Angebetete aus den Klauen des widerlichen Schurken zu befreien.

Die Mimik des Hasen hat absolut Zeichentrickqualität.

Schon auf den ersten Blick wird der Unterschied zur ebenfalls gelungenen

BONUSSPIELE

Mystery Weight Challenge

Der Computer stellt seine Auserwählten gegenüber auf und stellt fest, welche Figur mehr auf die Waage bringt. Jedes gewonnene Gewichtsduell wird mit einem Bonusleben belohnt.

Hungry Boy Hamton

Nach dem bekannten Prinzip des Klassikers "Pipe Dream" muß das hungrige Ferkel zu allerlei Leckereien geführt werden. Gelangt er an das Ende eines Weges, so ist die fröhliche Suche beendet. Jeder Apfel bringt ein Bonusleben.

Plucky Duck's Go-Go-Bingo

Bingo ist kinderleicht. Eine Kugel wird gezogen und das ans Tageslicht tretende Bild auf der Karte eingetragen. Sobald eine Zeile horizontal, vertikal oder diagonal gefüllt ist, klingelt die Extralebenanzeige.

Furrball's Championship Squash

Dieses schnelle Squashspiel ist ein wahrer Leckerbissen. Grafisch brillant und spielerisch einwandfrei. Der Gummiball muß 15 Mal an die Wand gedroschen werden, um ein Bonusleben einheimsen zu können.

Find Your Friends!

Babs Bunny sucht ihre Freunde. Für jeden befreiten Comicstar erhält man ein Bonusleben. Elmyra, Pitbull Arnold und der tasmanische Teufel machen ihr dabei das Leben schwer.

NES-Version deutlich. Jeder Level sprüht geradezu vor Detailreichtum und man fühlt sich in eine einzigartige Comicwelt versetzt. So kann Buster beispielsweise zu einem phänomenalen Turbolauf ansetzen, bei dem die kurzen Beine des frechen Karnickels wie ein Orkan durch die Luft wirbeln. Wenn Buster so in Fahrt ist, kann ihn kaum ein Gegner aufhalten und er überrennt jeden, der versucht ihn aufzuhalten. Solch ein sensationeller Sprint hinterläßt aber auch Spuren, und langsam aber sicher nähert sich Busters Kondition dem Nullpunkt. Ist dies der Fall, so verfällt das Langohr in gewöhnlichen Trab und man muß sich nun auch vor den harmlosesten Gesellen in acht nehmen. Bei diesem kurzen "Dash" (Sprint) werden unwillkürlich Erinnerungen an einen alten Bekannten geweckt. Hier scheint man echtes Äquivalent zum Mega Drive-Schützling Sonic gefunden zu haben, denn gerade in punkto Geschwindigkeit steht Buster dem blauen Stachelpunker in nichts nach. Dabei macht die Hatz vor allem im Modus "Children" unglaublichen Spaß, da nun alle Gegner im Handumdrehen erledigt werden können und man nicht an jedem kleinen Unhold hängenbleibt.

Damit die rasante Jagd aber nicht zu eintönig wird, hat sich Konami einiges einfallen lassen, um den Spieler bei der Stange zu halten. Überdimensionale Bücherregale nehmen den tapferen Hasen in die Zange, im Saloon muß rollenden Fässern (Donkey Kong?) ausgewichen werden und schließlich versperrt gegen Ende eines Levels ein fieser Chefmiesling den weiteren Weg. Gerade diese Unholde wurden phantastisch in Szene gesetzt. So fuchtelt zum Beispiel ein weißer Wachhund wild mit einer eingeschalteten Taschenlampe herum, um Buster gehörig Angst einzujagen. Ein toller Effekt. Grafisch noch spannender wird es im Geisterschloß. Hier toben freche Gespenster, trampeln zweiköpfige Frankensteinimitate und flattern pechschwarze Fledermäuse. Die Spielbarkeit hat darunter aber zu keinem Zeitpunkt zu leiden. Buster läßt sich präzise steuern und lediglich die Aufstellung mancher Gegner bringt den Spieler ins Schwitzen. Einfach durch die sehenswerte Landschaft zu laufen, damit ist es bei "Tiny Toon Adventures" nicht getan. Es wird auch ein wenig Hirnschmalz benötigt, um die Funktionsweise einiger Rampen, Schaukeln und Wippen zu begreifen und sinnvoll einsetzen zu können.

Zur Grafik läßt sich eigentlich nur eines sagen: Perfekt! Farbenfrohe Hintergründe, prächtige Sprites, tolle Animation und sauberes Parallaxscrolling. Was will das Spielerherz mehr? Bitte? Einen ohrenbetäubenden Sound? Den hat "Tiny Toon Adventures" nämlich auch zu bieten. Die zahlreichen Soundeffekte passen haargenau zu einem Zeichtrickspektakel dieses Kalibers und werden nur von den durchweg hervorragenden Musikstücken übertroffen. Ob leiernde Jahrmarktmusik oder düstere Gruftstücke, die zuständigen Chips laufen zur Bestform auf und treiben die wattarmen Lautsprecher des Fernsehers an ihre Belastungsgrenzen.

Oliver Menne

F•A•K•T•E•N

Hersteller
Konami

Genre
Jump & Run

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☒
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar ☒ fest	☐
Knöpfe	5

SOUND	85 %
GRAFIK	90 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	87 %

Out of this World

Abenteuer für Atomphysiker

In einer stürmischen Nacht sitzt Lester Knight Chaykin alleine in seinem unterirdischen Labor im Kernforschungszentrum.

Sein jüngstes Experiment läuft gerade auf Hochtouren, als ihm das Schicksal einen makabren Streich spielt: Just am Höhepunkt des Experiments schlägt der Blitz in den Teilchenbeschleuniger ein, eine gewaltige Explosion folgt und Lester verschwindet mitsamt seinem Schreibtisch von der Erde und taucht unvermittelt auf einem fremden Planeten wieder auf.

Ohne die geringste Ahnung, wo er sich befindet, mit jeder Menge gefährlicher Tiere und schlechtgelaunter Außerirdischer muß Lester einen Weg finden, in dieser feindlichen Umwelt so lange wie möglich zu überleben. Genauso außergewöhnlich wie die Hintergrundgeschichte ist auch die technische Ausführung von "Out of this World". Einerseits wirkt die Polygongrafik auf den ersten Blick sehr unförmig und zweidimensional, andererseits besticht das Programm durch eine hervorragende Animation und eine kinoreife "Kameraführung". Zusammen mit den sehr realistischen Soundeffekten und dem dramatischen Soundtrack webt Interplay so eine unglaublich dichte Spielatmosphäre, die jeden innerhalb kürzester Zeit in ihren Bann schlägt. Unter Eurer Regie läuft und springt Lester um sein Leben, verbündet sich mit einem der Fremden, liefert sich Laserpistolenduelle mit den Wachtposten der Aliens und gerät so von einem Schlamassel in den nächsten. Mit Jump & Run ist es allerdings nicht getan, praktisch jeder der 15 Levels stellt Euch vor neue Rätsel, die gelöst werden müssen. Auch die Palette der ausführbaren Handlungen ist sehr reichhaltig ausgefallen: Schwimm- und Taucheinlagen gehören ebenso dazu wie das Fahren eines Alienpanzers und die verzweifelte Suche nach dem richtigen Schalter für dessen Rettungskapsel. Erfindungsreichtum, ein wenig Glück und eine Menge Geschicklichkeit werden also von Euch gefordert, soll Lester nicht einer der unzähligen Gefahren der anderen Welt zum Opfer fallen. Erliegt der junge Kernphysiker dennoch einmal dem einen oder anderen Monster oder Laserschuß, darf er beliebig oft wiederbelebt werden, muß dafür aber den aktuellen Level von vorne beginnen. Die Steuerung von Lester ist leider etwas schwammig und ungenau geworden, läßt sich aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit dennoch meistern. Eines ist schon mal sicher: Hat es Euch erst einmal in die andere Welt verschlagen, kehrt Ihr sicherlich nicht so bald zurück... ***Martin Müller***

Andere Welten, andere Sitten, gekämpft wird auch mit Tritten.

F·A·K·T·E·N

Hersteller Interplay
Genre Adventure
Preis ca. DM 120,-

Testversion	US-Flagge
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	–
Spielstand speicherbar	X
Batterie	–
Continues	X
Levelcodes	X
Handbuch	Britische Flagge
Spiel	Britische Flagge
Belegung wählbar	–
Belegung fest	X
Knöpfe	2

SOUND	85%
GRAFIK	65%
GAME-PLAY	80%
GESAMT	77%

Soul Blazer

Der Preis ist heiß

Das eher unbekanntere Softwarehaus Enix hätte keinen besseren Zeitpunkt erwischen können, um "Soulblazer" auf den Markt zu werfen. Alle hungrigen Fantasyfans dürften "Legend Of Zelda" und "Final Fantasy 2" bereits durchgezockt haben, so daß zumindest momentan ein Mangel an qualitativ hochwertigen Adventures besteht.

Der König Magridd läßt nichts unversucht, um seine Schatzkammern aufzustocken. Um dieses Ziel in die Tat umzusetzen, hat er einen teuflischen Plan entwickelt. Am Ende dieses Plans steht die Beschwörung des legendären "Deathtoll", der Magridd nun alle Reichtümer der Welt beschaffen soll. Dieser erklärt sich natürlich sofort bereit, den König zu unterstützen, fordert aber im Gegenzug ein Menschenleben für eine Goldmünze. Ein stolzer Preis.

Zunächst trifft man nur auf wenige Personen, schließlich wurden ja die meisten gegen bare Münze eingetauscht und fristen nun ein jämmerliches Dasein im Reich des Bösen. Das Ziel dürfte damit klar sein. Erst müssen alle Bewohner des Königreichs wieder an Ort und Stelle zurückgebracht werden, bevor man sich mit den Wurzeln dieser schrecklichen Verschwörung auseinandersetzen kann. Man erhält von den dankbaren Bürgern oft hilfreiche Informationen, die sowohl mit den Übeltätern als auch mit wertvollen Gegenständen zu tun haben. Unter diese Gegenstände fallen natürlich auch die zahlreichen Schwerter, Rüstungen und Zaubersprüche, die im Laufe des Spiels zusammengetragen werden müssen, um eine Chance gegen die schier endlose Anzahl an Monstern zu haben. Gekämpft wird in einem Action-Modus, d. h. man muß selbst das Schwert in die Hand nehmen und Hiebe austeilen.

Grafik und Sound können sich durchaus sehen lassen. Wunderschöne Wolken schweben sanft über die grüne Landschaft, Mensch und Tier sind sehr detailliert gezeichnet und fabelhaft animiert. Soundtechnisch setzen die Jungs von Enix sogar noch einen drauf. Ob melodiöse Wiegenlieder oder brachial einsetzende Orchesterklänge, es wurde besonderer Wert auf Komposition und Klang gelegt.

"Soul Blazer" ist ein ernstzunehmender Kokurrent für "Legend Of Zelda", wartet es doch mit einem sehr ähnlichen Spielsystem auf. Mit "Final Fantasy 2" kann es hingegen kaum verglichen werden. Wieder einmal liegt die Qual der Wahl bei Euch. Drei Programme, ein Geldbeutel.

Oliver Menne

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Enix

Genre
Adventure

Preis
ca. DM 150,-

Testversion	US
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☒
Continues	☒
Levelcodes	☐
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

SOUND	85 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	80 %
GESAMT	82 %

Mystic Quest

Dark Kings End

"Final Fantasy Mystic Quest" ist im Hinblick auf die Spielsteuerung vollkommen unabhängig von seinem Vorgänger. Riskiert man jedoch einen Blick auf die Anleitung, so läßt sich wenigstens eine Gemeinsamkeit feststellen.

Seit Jahrhunderten steht der "Focus Tower" nun schon im Mittelpunkt der Erde. Vor wenigen Wochen konnte die Bevölkerung allerdings kaum ihren Augen trauen. Die positiven Eigenschaften des Bauwerks waren plötzlich spurlos verschwunden und fortan machten sich schreckliche Monster in den Hallen breit. Zu allem Unglück entwendeten sie auch noch die mächtigen vier Kristalle der Erde und hinterließen zum Abschied gräßliche Ungeheuer. Ohne die vier Edelsteine veränderte sich das herrschende Weltbild.

Auch Square Softs zweiter Streich auf dem Super Nintendo zeichnet sich durch hervorragende Benutzerführung aus. Das geht soweit, daß in der Anleitung sogar die ersten 26 Levels grob umschrieben sind. Außerdem muß man das Abenteuer nicht allein bestreiten, sondern bekommt einen tatkräftigen Kollegen mit auf den Weg, der meist über hilfreiche Zaubersprüche und Extrawaffen verfügt. Abwechslungsreichtum ist allein durch die 20 verschiedenen Gegenstände, zwölf Zaubersprüche, 15 Waffengattungen und 16 möglichen Rüstungen gegeben. Zaubersprüche, Waffen, Rüstungen? Das hört sich doch stark nach einem waschechten Rollenspiel an! Ist es aber nicht, denn obwohl grundlegende Elemente durchaus vertreten sind, erweist sich "Mystic Quest" eher als ansprechendes Knobelspiel, das lediglich im Kampfsystem einem Rollenspiel entspricht. Das alles geschieht auf einer unterdurchschnittlichen Niveausstufe, was aber nicht bedeuten soll, das "Mystic Quest" ein schlechtes Spiel ist. Vielmehr ist es für Anfänger sehr zu empfehlen, Profis laufen jedoch routiniert durch die einzelnen Levels. Besonders erwähnenswert ist der Kampfmodus. Ist ein Gegner erst einmal geschwächt, so wird das auch grafisch dargestellt. Der eigentliche Clou bei diesem Modul ist jedoch die phänomenale Musik. Eine schier endlose Anzahl an Soundtracks untermalt das Spielgeschehen, wie man es sich besser nicht wünschen könnte.

Oliver Menne

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Square Soft

Genre
Rollenspiel

Preis
ca. DM 160,-

Testversion	US
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☒
Continues	✝
Levelcodes	☐
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

SOUND	90 %
GRAFIK	65 %
GAME-PLAY	70 %
GESAMT	75 %

Final Fantasy II

Kristallsuche

Square Soft bescherte Nintendos kleinstem Spielkameraden, dem Game Boy, bereits drei ausgezeichnete Abenteuerspiele, die alle einen besonderen Reiz ausübten. "Final Fantasy II" lehnt sich entgegen vieler Erwartungen nicht direkt an die erfolgreichen Adventures an, sondern versucht als eigenständiges Spiel zu bestehen. Mit Erfolg.

Als Kommandant der Einsatztruppe "Red Wings" erhält unser tapferer Recke eines Tages den Auftrag, das idyllische Dorf Mysidia dem Erdboden gleich zu machen. Erst Bedenken über seine Greueltaten bewegen ihn dazu, seinem Herrn und Gebieter ebenso leichtsinnige wie hintergründige Fragen zu stellen, die schließlich zu einem kompromißlosen Rausschmiß aus der Eliteeinheit führen. Dem ehemaligen Kommandanten kommt das allerdings nur gelegen, hat er sich doch ohnehin schon entschlossen, gegen die dunklen Machenschaften ins Feld zu ziehen...

Die Hintergrundgeschichte läßt sich leider nur in groben Zügen wiedergeben, denn der Handlungsstrang macht im Laufe des Spiels einige unerwartete Kehrtwendungen, die für reichlich Überraschungen sorgen. Dabei stellt sich meistens ein vermeintlicher Bösewicht als herzensguter Mensch heraus, der lediglich von einem Dämon besessen war.

Generell läßt sich "Final Fantasy II" wie seine ebenfalls erfolgreichen Vorgänger spielen, so daß besonders der Kampf- und Magiemodus ins Rampenlicht tritt. In einem Kampf stellen sich beide Parteien gegenüber, zücken ihre Schwerter, Bogen oder magischen Gegenstände und prügeln sich, bis eine Gruppe den Kürzeren zieht. Das geschieht in einem Semi-Action-Mode, d. h. man hat zwar genügend Zeit, um einen mächtigen Spruch aus dem Zauberbuch hervorzukramen, trödelt man allerdings allzusehr, so hat der betreffende Held seine Chance vertan und muß bis zur nächsten Runde warten. Erwähnenswert ist, daß der 3D-Chip voll ausgenutzt wurde. Steigt man beispielsweise an Bord eines Flugzeugs, so verändert sich der Blickwinkel und man kann sein Auge über die phantastische Landschaft schweifen lassen. Zusammen mit der zeitweise hektischen, aber niemals nervenden Musik kann "Final Fantasy II" in dieser Beziehung überzeugen.

Oliver Menne

Trotz Adventure ein Spiel mit Action-Elementen.

FAKTEN

Hersteller
Square Soft

Genre
Adventure

Preis
ca. DM 150,-

Testversion	US-Flagge
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☒
Continues	☐
Levelcodes	☐
Handbuch	UK-Flagge
Spiel	UK-Flagge
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

SOUND	80%
GRAFIK	80%
GAME-PLAY	80%
GESAMT	80%

The Legend of Zelda - Link to the Past

Wer rettet Hyrule?

Eine dunkle Zeit ist für das friedliche Land Hyrule angebrochen. Vor langer Zeit wurde das Tor, welches die Lichtwelt Hyrule mit der Schattenwelt verbindet, von sieben weisen Männern versiegelt, auf daß die bösen Mächte nie wieder über Hyrule herzufallen vermögen. Doch nun schickt sich Agahnim, der ehemalige Berater des Königs, an, das Siegel zu brechen und das Tor zur Schattenwelt wieder aufzustoßen.

Die Palastwachen und Ritter des Königs konnte er bereits durch seine Magie unter Kontrolle bringen, und nun wurde gar Prinzessin Zelda gefangen genommen und in ein dunkles Burgverlies gesteckt, da es Agahnim nur mit ihr gelingt, das Tor vollständig zu öffnen. Von all dem hat Link, der kleine Held von Hyrule, natürlich am Anfang nicht die blasseste Ahnung, bis ihn eines Nachts Zeldas Stimme aus dem Schlaf reißt. Während er sich noch wundert, woher die Stimme plötzlich kommt, entdeckt er gerade noch seinen Onkel, der das Haus voll bewaffnet verläßt. Von da an liegt es nun an Euch, dem Hilferuf Prinzessin Zeldas nachzugehen und Euch in Links bislang umfangreichstes Abenteuer zu stürzen. Auf Euren Reisen kreuz und quer durch Hyrule und die Schattenwelt werden Euch nach und nach immer neue Teilziele gesteckt, die Ihr erst bewältigen müßt, bevor Ihr Euch der nächsten Aufgabe widmen könnt. Da Link nur mit dem schartigen Schwert seines Onkels, das er kurz nach Beginn des Abenteuers erhält, wohl kaum eine Chance gegen den bösen Zauberer Ganon hätte, der nach der Herrschaft über die beiden Reiche trachtet, muß zunächst einmal das sagenhafte Masterschwert gefunden werden, eine Klinge mit magischen Fähigkeiten. Darüberhinaus hilft Euch später noch eine große Anzahl anderer Gegenstände, dem machthungrigen Bösewicht Ganon das

Auf seinen Reisen muß Link eine Menge Gegner besiegen, aber nicht jede Waffe eignet sich für alle Feinde.

GEGENSTANDSBESCHREIBUNG

1: Pfeil und Bogen:
Besonders nützlich gegen gepanzerte Gegner, irgendwo finden sich gar Silberpfeile, die noch stärker sind.

2: Bumerang:
Richtet selbst zwar nicht allzuviel Schaden an, lähmt die Gegner jedoch für kurze Zeit.

3: Enterhaken:
Lähmt ebenfalls getroffene Gegner, aber mit seiner Hilfe könnt Ihr Euch zudem noch über Abgründe schwingen.

4: Bomben:
Universalbömbchen mit Zwei-Sekunden-Zünder. Damit könnt Ihr Löcher in Wände oder aber auch in unvorsichtige Gegner sprengen.

5: Magisches Pulver:
Hat die unterschiedlichsten Auswirkungen auf fast alles, was damit bestäubt wird. Versucht es z.B. an einem Busch!

6: Feuerstab:
Verschießt Flammen auf Gegner oder weiter entfernt stehende Fackeln. Mumien brennen besonders gut.

7: Eisstab:
Dient zum Einfrieren der meisten Gegner. Sollte Eure Magie zu Ende gehen, dann gebt doch einmal den so eingefrorenen Gegnern mit dem Hammer den Rest...

8: Feuermedaillon:
Wirkt wie der Feuerstab, aber auf alle Gegner im ganzen Raum.

9: Luftmedaillon:
Entspricht in seiner Wirkung dem Eisstab, jedoch auch wieder im gesamten Raum wirksam.

10: Erdemedaillon:
Damit könnt Ihr kleinere Erdbeben verursachen, um Gegner außer Gefecht zu setzen.

11: Lampe:
Findet Ihr gleich in der Kiste in Links Haus. Erleuchtet finstere Dungeons und entzündet Fackeln.

12: Hammer:
Mit seiner Hilfe könnt Ihr Holzpflöcke, die Euch den Weg verstellen, in den Boden rammen. Auch als Waffe zu gebrauchen.

13: Flöte:
Ist in der Lage, einen großen Vogel herbeizurufen, der Euch in Windeseile durch Hyrule transportiert.

14: Schmetterlingsnetz:
Fangt damit Bienen und kleine Feen ein und verstaut sie in Flaschen. Sie könnten später einmal nützlich sein.

15: Buch Mudora:
Ein Wörterbuch der Sprache der Hylianer. Benutzt es, um die verworrenen Schriftzeichen auf einigen Schildern zu entziffern.

16: Flaschen:
Darin lassen sich Bienen, Feen oder Zaubertränke zur späteren Verwendung aufbewahren.

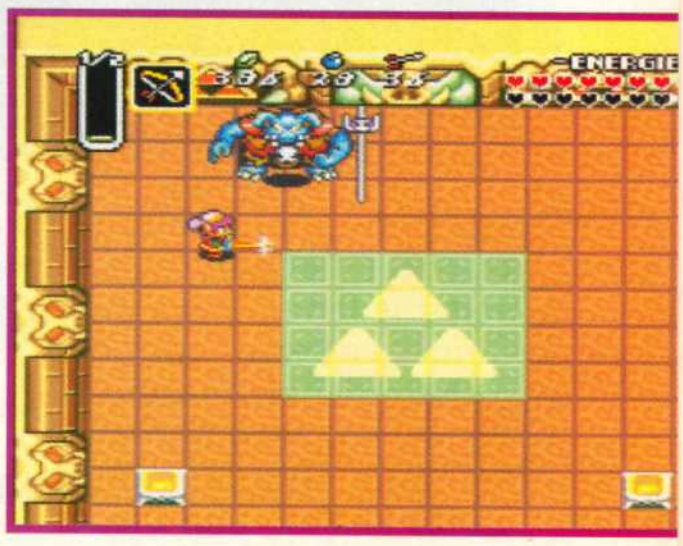
17: Somariastab:
Besitzt Ihr diesen Stab, könnt Ihr magische Blöcke und Plattformen erzeugen aber auch sprengen.

18: Byrnastab:
Solange der Byrnastab aktiviert ist, seid Ihr unverwundbar gegenüber allen Angriffen.

19: Magischer Umhang:
Links Tarnkappe. Solange Ihr ihn tragt, seid Ihr für Eure Gegner unsichtbar und somit unverwundbar für deren Attacken.

20: Zauberspiegel:
Mit seiner Hilfe gelangt Ihr aus der Schattenwelt zurück nach Hyrule.

Handwerk zu legen. Damit aber zunächst einmal das Schwert aus einem Steinblock herausgezogen werden kann, müßt Ihr zuerst drei Amulette finden, um zu beweisen, daß Link würdig ist, die Zauberklinge zu führen. Habt Ihr dies geschafft, warten noch sieben Mädchen aus Hyrule, jede eine Nachfahrin der Weisen Männer, auf ihre Befreiung. Ganon hat jede einzelne von ihnen in einen Kristall verbannt, wo sie seine finsteren Pläne nicht behindern können. Erst wenn alle Entführten wieder auf freiem Fuß sind, könnt Ihr Euch der letzten Konfrontation mit Ganon stellen. Auf dem Weg dorthin lauern in jedem Dungeon noch ganz spezielle Kerkermeister auf Euch, die meistens nicht durch einfaches "hin und draufhauen" zu besiegen sind. Manche Rüstungen lassen sich nur mit Pfeilen knacken, andere Endgegner sind extrem allergisch gegen Kälte oder Hitze, aber jeder hat seine schwache Stelle. Ihr müßt sie nur finden... Unterstützt werdet Ihr bei Eurer



Suche von einer ganzen Reihe von Personen in Hyrule, beispielsweise von einer alten Hexe, die Euch mit verschiedenen Zaubertränken versorgt, oder der Feenkönigin, die Euch gegen entsprechende Bezahlung (auch Feen müssen schließlich von irgend etwas leben) Wünsche erfüllt. Neben den unter Ganons Einfluß stehenden Palastwachen trachtet Euch auch noch verschiedenes Getier nach dem Leben, in den unheimlichen, nebelverhangenen, verwunschenen Wäldern Hyrules lauern ganze Räuber- und Diebesbanden auf Euch, um Euch die letzten Ersparnisse aus der Tasche zu ziehen, die Seen und Flüsse des Landes sind mit Froschmonstern verpestet, kurz: Wer nicht vorsichtig genug ist, wird schneller, als Ihr Agahnim sagen könnt, zu seinen Ahnen geschickt werden.

Damit aber erst gar kein Frust aufkommen kann, könnt Ihr Link beliebig oft wiederbeleben und das Dungeon, das Euch zum Verhängnis wurde, erneut versuchen. Sehr praktisch ist auch die in zwei Stufen zoom- und scrollbare Karte, auf der in jeder Situation der als nächster anzulaufende Ort markiert ist. Besonders belohnt wird in "The Legend of Zelda" Euer Einfallsreichtum: Versucht doch einmal, einen Baum anzurempeln, vielleicht fällt etwas aus den Zweigen... Auch eine gehörige Portion Mut benötigt Link, um sein Abenteuer zu beenden. So manches Loch im Boden sieht gefährlich tief aus, bringt Euch aber mit etwas Glück in ein Gebiet, das auf anderem Weg nicht zu erreichen ist. Ein kühner Sprung lohnt sich also, zumal Ihr im schlechtesten Fall auch nur eines der anfänglich drei Herzen verliert, die die verbleibende Lebensenergie Eures Schützlings anzeigen. Die vielen im ganzen Land verteilten Personen, mit denen Ihr Euch unterhalten könnt (und müßt!) sind der eigentliche Schlüssel zum Erfolg. Besonders der Dorfälteste Saharahla steht Euch in fast jedem Dungeon mit guten Ratschlägen zur Seite, die Ihr unbedingt befolgen solltet, da sich die Suche so wesentlich vereinfacht. Doch auch trotz dieser Hinweise bleiben die zu bestehenden Abenteuer recht knifflig, so daß auch die Langzeitmotivation nicht verlorengeht. Kurz gesagt dürft Ihr Euch dieses Modul wirklich nur entgehen lassen, wenn Ihr mit Abenteuer/Rollenspielen absolut nichts anfangen könnt, für alle anderen gilt: Zugreifen!

Martin Müller

EINSTEIGER TIP

Alle zur Zeit wichtigen Örtlichkeiten sind auf der Karte gekennzeichnet, daher lohnt sich ab und zu ein Blick auf selbige. Unter den überall herumstehenden Büschen und den erst später im Spiel verschiebbaren Steinblöcken sind oft nützliche Gegenstände oder Edelsteine versteckt, also schwingt Euer Schwert so oft wie möglich. Der Bumerang, den Ihr ziemlich zu Beginn des Spieles findet, lähmt getroffene Gegner für einige Zeit, in der Ihr ihnen dann den Rest geben könnt. Auch weiter entfernt stehende Schalter lassen sich damit betätigen und sogar apportieren kann das gute Stück, also setzt ihn ruhig öfter ein.

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Nintendo
Genre
Adventure
Preis
ca. DM 100,-

Testversion	
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	
Spielstand speicherbar	X
Batterie	X
Continues	X
Levelcodes	
Handbuch	
Spiel	
Belegung wählbar	fest X
Knöpfe	4

SOUND	80 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	95 %
GESAMT	85 %

Wings 2 - Aces High

Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten

Laut Namco wird der Luftkampf immer beschrieben als Stunden voll Langeweile gefolgt von dreißig Sekunden Kampf und Action. Also hat man bei Wings 2 die Stunden der Monotonie weggenommen und nur noch die reine Action übriggelassen.

Wings 2 - Aces High spielt zur Zeit des 1.Weltkrieges in Frankreich, wo sich Eure Staffel den deutschen Fliegerassen entgegenstellt. Aus den anfangs fünf Piloten der Staffel wählt Ihr Euch jeweils einen aus, der die nächste Mission fliegen soll. Nach erfolgreicher Beendigung des Auftrags erhaltet Ihr dann - je nach Ergebnis mehr oder weniger - Fähigkeitspunkte, die frei auf die vier Attribute des Piloten verteilt werden können. "Flying" verhilft Euch zu einem besseren Kurvenverhalten der Maschine, der "Shooting"-Wert gibt an, auf welche Entfernung Ihr überhaupt eine Trefferchance habt und wie oft Ihr kritische Treffer beim Gegner landen könnt. "Mechanical" wirkt sich sowohl auf die Endgeschwindigkeit Eurer Maschine aus (Tuning des Motors), als auch auf die Feuergeschwindigkeit der MGs. "Stamina" schließlich gibt die Widerstandsfähigkeit Eures Flugzeugs an, d. h. wieviele Treffer Ihr einstecken könnt. Die Missionen gliedern sich in drei Gruppen auf, die Ihr im Laufe der Zeit alle beherrschen lernen solltet: Zunächst der einfache Luftkampf, in dem Ihr gegen einen oder mehrere deutsche Albatrosse fliegt. Daneben gibt es noch Bombenmissionen und Strafing-Angriffe, bei denen jeweils Bodenziele getroffen werden müssen. Bei den Bombenmissionen seht Ihr Euere Sopwith Camel von oben, die anderen Einsätze bieten einen Ausblick von knapp hinter der Maschine.

Martin Müller

EINSTEIGER TIP

Sowohl bei den Luftkampf- als auch bei den Bombenmissionen habt Ihr unbegrenzt Munition zur Verfügung - es spricht also nichts gegen Dauerfeuer. In der Anleitung ist sogar ein kleiner Cheat versteckt: drückt Ihr im Titelbild die Tasten L und R gleichzeitig und dazu noch den Controller nach oben, wird Euch beim Luftkampf - ganz unzeitgemäß - ein kleiner Radarschirm eingeblendet.

F•A•K•T•E•N

Hersteller: **Namco**

Genre: **Simulation**

Preis: **ca. DM 80,-**

Testversion	US
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☐
Levelcodes	☒
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	5

SOUND	70 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	70 %
GESAMT	70 %

Super Ghouls 'n Ghosts

Arthy is back!

Prinzessin zu sein ist heutzutage wirklich kein leichter Job mehr. Andauernd trachten einem irgendwelche Bösewichte nach Leben, Vermögen oder Reich, und ohne einen tapferen Ritter wäre man den Übeltätern schutzlos ausgeliefert. Im Falle von Super Ghouls'n Ghosts heißt besagter tapferer Ritter Arthur (wie auch sonst?) und die holde blaublütige Maid Guinevere.

Bereits vor etlichen Jahren mußte Arthur im Vorgängerspiel "Ghosts'n Goblins" einspringen, um die entführte Prinzessin zu retten und den Frieden im Königreich wieder herzustellen. Wer den Vorläufer kennt, der weiß nun, was ihn erwartet, als Guinevere erneut von Sardius, dem "Imperator des Bösen" gekidnapped wird: Ein actiongeladenes Jump & Run bester Machart. Die Zeit ist aber auch nicht spurlos am Spieldesign von Capcoms Edelhüpferei und an der ritterlichen Waffentechnologie vorbeigegangen, so daß es jetzt wesentlich abwechslungsreicher, aber auch ein gutes Stück schwerer zugeht. Die wesentlichen Änderungspunkte bestehen zum einen darin, daß unser mutiger Ritter jetzt einen neuen Doppelsprung beherrscht, mit dem er nach dem ersten Hüpfer praktisch noch einmal in der Luft einen weiteren Satz machen kann, um höhere Hindernisse oder weitere Strecken zu überwinden, je nach Timing des zweiten Sprunges. Zum anderen wurde die Auswahl an Rüstungen und an Waffen im Vergleich zum Vorgänger jeweils verdoppelt.

Die Zaubersprüche reichen von äußerst effektiven Kampfzaubern über kurzzeitigen Schutz bis zum Auffinden versteckter Schatzkisten, welche sonst nur durch den richtigen Sprung an der richtigen Stelle auftauchen würden. Seid Ihr eine Weile im güldenen Kleidchen unterwegs, erscheinen aus manchen Schatzkisten der Reihe nach zwei unterschiedliche Schilde, die Euch vor weiteren Attacken Eurer Gegner schützen. Wie schon

Arcade-Veteranen überkommt ein wohliger Schauer beim Anblick dieser Bilder.

EINSTEIGER TIP

Nachdem Ihr eine Schatzkiste geknackt habt, solltet Ihr nicht sofort drauflos laufen, da sich in manchen Kisten auch solche Widerwärtigkeiten wie Schnappfallen oder der aus dem ersten Teil bekannte Zauberer befinden können, die Arthur ein Leben kosten oder ihn für einige Zeit in ein wehrloses kleines Mädchen verwandeln. Bei Arthurs neuem Doppelsprung müssen die beiden Hüpfer nicht in die gleiche Richtung gehen. Ihr könnt beispielsweise den ersten Sprung nach rechts machen und den zweiten wieder nach links. Springt Ihr so über manche Abgründe hinaus, tauchen manchmal versteckte Schatzkisten auf.

RITTERLICHE KLEIDERORDNUNG

Arthur in Unterhosen:
Das also trägt der Ritter von heute darunter: einzig die blütenweißen Feinripp-Liebestöter bewahren Arthur vor unsittlicher Blöße. In diesem Zustand ist unser Ritter auch besonders verwundbar: Ein weiterer Treffer und Arthur vollführt seinen etwas übertriebenen Komplettstriptease bis auf die Knochen!

Arthur in Stahlrüstung:
Mit dieser Rüstung beginnt Ihr das Spiel und jedes weitere Leben. Aus feinem Stahl gearbeitet widersteht sie einem Treffer aus allen Waffen, die Sardius gegen Euch aufzubieten vermag. Auch der Kontakt mit einem der zahlreichen Monster führt zum Verlust der Rüstung; bis eine neue gefunden wird müßt Ihr ohne auskommen.

Arthur in Bronzerüstung:
Nur wenn Ihr bereits eine Stahlrüstung tragt, habt Ihr überhaupt eine Chance, in einer der herumstehenden Kisten eine bronzene Ritterrüstung zu finden. Dieses hervorragende Stück mittelalterlicher Schmiedekunst bietet neben der üblichen Schutzfunktion die Möglichkeit, statt der normalen Waffen die magischen Ausführungen zu benutzen.

Arthur in Goldrüstung:
Die magische Goldrüstung kann nur gefunden werden, sofern Ihr vorher schon den Bronzepanzer Euer Eigen nennt. Durch die Mitwirkung mächtiger Magier bei der Herstellung des goldenen Schutzpanzers erhaltet Ihr die Fähigkeit, nach Belieben den jeweiligen Zauber der gerade gewählten Waffe zu wirken.

Arthur in Goldrüstung mit Schild:
Leider haben alle Rüstungen, vom einfachen Stahlpanzer bis zur magischen Goldrüstung das Problem, daß Ihr schon nach einem Treffer aller Welt Arthurs Unterwäsche zeigt. Dieses Manko könnt Ihr beseitigen, indem Ihr den Mondschild oder noch besser den Sonnenschild findet. Diese Schilder wehren zusätzlich einen bzw. drei Treffer ab, bevor sie zerstört werden.

erwähnt, wurde die Anzahl der Extrawaffen von vier auf stattliche acht erhöht, daneben werden in Verbindung mit den neuen Rüstungen diese acht Sonderwaffen zu magischen Waffen, die entweder weiter reichen, größeren Schaden anrichten oder ihre Gegner selbst suchen. Die heldenhafte Rettungsaktion führt Euch auch diesmal durch die unterschiedlichsten Gebiete, insgesamt acht verschiedene Levels, von denen jeder wiederum aus ein bis zwei Teilen besteht. Am Ende jedes Spielabschnittes muß erst ein besonders widerstandsfähiger Endgegner aus dem Weg geräumt werden, bevor Ihr mit Hilfe des dabei ergatterten Schlüssels Zutritt zum nächsten Level erhaltet. Die einzelnen Levels sind ausgesprochen abwechslungsreich gehalten, neben den bereits vom Vorgänger bekannten verwunschenen Wäldern über verschneite Winterlandschaften, die endlose Weite des Meeres oder feurige Lavalevels ist so ziemlich alles vertreten. Stellenweise kommt auch der 3D-Chip des Super Nintendo zum Einsatz, wenn sich beispielsweise der gesamte Bildschirm plötzlich um Arthur herum zu drehen beginnt. Wie ebenfalls bereits kurz erwähnt, ist der Schwierigkeitsgrad von Super Ghouls 'n Ghosts auch ziemlich angestiegen. Glücklicherweise stehen jedoch beliebig viele Continues zur Verfügung, nachdem Arthur sein letztes Leben ausgehaucht hat.

Martin Müller

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Capcom
Genre
Jump & Run
Preis
ca. DM 100,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☐
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar ☒ fest	☐
Knöpfe	2

SOUND	75 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	80 %

Wing Commander

Im Weltraum hört dich keiner schreien

Origins Epos über den Krieg der Menschen gegen die Kilrathi nutzte als erster Simulator für alle vorkommenden Raumfahrzeuge Bitmapgrafiken, die von Raytracern vorberechnet worden waren und im Spiel dann mit rasender Geschwindigkeit gezoomt und gedreht wurden.

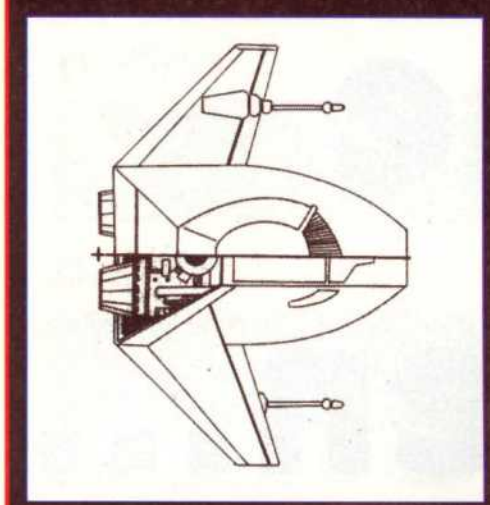
Durch dieses System flog man nicht länger durch eintönig schwarzes Vakuum gegen grob und kantig modellierte Polygongegner, sondern kam endlich in den Genuß einer Grafik, die alles andere in den Schatten stellte. Von realistischen Explosionen bis hin zu den Einheitsinsignien der Raumschiffe wurde an beinahe alles gedacht. Darüber hinaus war Wing Commander aber auch dafür bekannt, mit verfügbarem Speicher und Rechenleistung recht verschwenderisch umzugehen. Beides ist beim Super Nintendo ja nicht gerade im Überfluß vorhanden, um so mehr hat es mich überrascht, daß man es bei Mindscape tatsächlich geschafft hat, alle wichtigen Features des großen Vorbildes auf ein Modul zu bannen. Vom Videospiel in der Bar bis zur tropfenden Wasserleitung in den Pilotenquartieren wurde praktisch alles originalgetreu übertragen. So bekommt Ihr zunächst von Eurem Vorgesetzten in einem ausführlichen Mission-Briefing Eure Aufgabe und Flugroute erklärt, bevor es dann im Cockpit eines von vier Raumjägern auf Kilrathijagd geht. Die Geschwindigkeit, in der die Kampfsequenzen ablaufen, läßt nichts zu wünschen übrig, was neben dem relativ kleinen Aussichtsfenster auch darauf zurückzuführen ist, daß die Zooms und Rotationen der Objekte nicht den ohnehin relativ langsamen Prozessor belasten, sondern durchweg vom 3D-Chip quasi nebenher berechnet werden. Alles in allem erschien mir die Super Nintendo-Fassung ein gutes Stück schwerer als die Originalfassung am PC, unter anderem, weil sich die Raumschiffe mit dem Joypad eben leider doch nicht so präzise steuern lassen wie mit einem analogen PC-Stick. Neben den normalen Steuerungsfunktionen wurde dem Joypad noch eine umfassende Zusatzbelegung verpaßt, die meist durch gleichzeiti-

Neben der Simulation gibt es noch eine rollenspiel-ähnliche Story-Line.

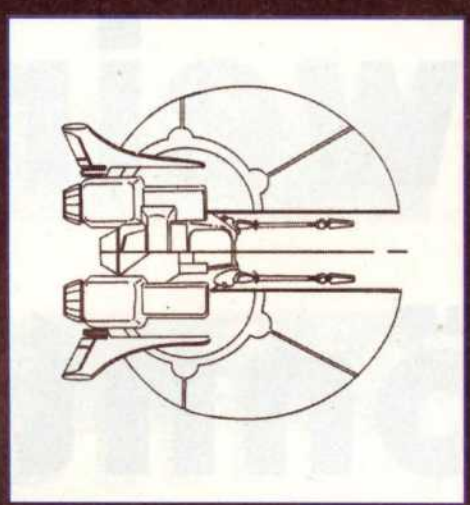
EINSTEIGER TIP

Geht bei Flügen durch Asteroidenfelder immer auf Nummer sicher und umfliegt die Gesteinsbrocken. Die kleineren Raumschiffe besitzen zu wenig Feuerkraft, um die Asteroiden zu zerblasen, und auch in den größeren Schiffen könnt Ihr nicht sicher sein, die Felsen rechtzeitig zu pulverisieren. Habt Ihr Euch einmal an einen Gegner gehängt, laßt ihm keine lange Verschnaufpause, da sich sonst seine Schutzschilde wieder regenerieren.

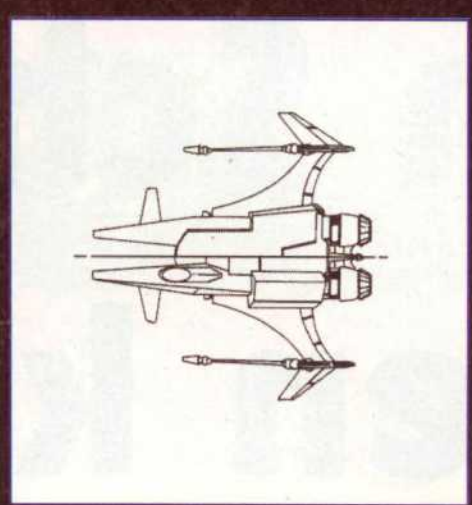
GEGNERBESCHREIBUNG



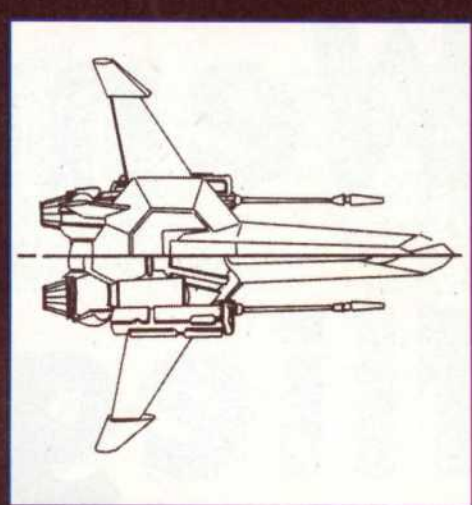
Salthi
Leichter Jäger
Masse: 12 t
Höchstgeschwindigkeit:
480 kps
Bewaffnung:
2 Laser
1 Dumb-Fire-Rakete



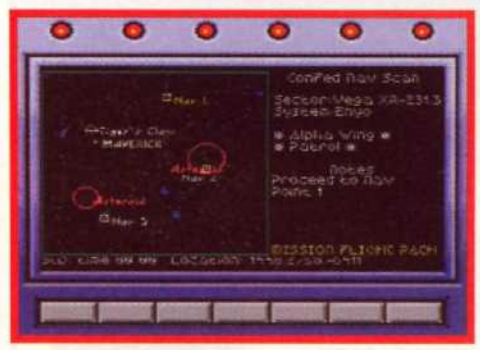
Dralthi
Mittlerer Jäger
Masse: 14 t
Höchstgeschwindigkeit:
400 kp
Bewaffnung:
2 Laser
3 Porcupine - Minen
2 Heatseeker-Raketen



Krant
Mittlerer Jäger
Masse: 16.6 t
Höchstgeschwindigkeit:
360 kps
Bewaffnung:
2 Laser
1 Friend-or-Foe-Rakete
3 Heatseeker-Raketen



Gratha
Schwerer Jäger
Masse: 18 t
Höchstgeschwindigkeit:
320 kps
Bewaffnung:
2 Laser
2 Massdriver-Kanonen
1 Image-Recognition-Rakete
3 Heatseeker-Raketen
2 Porcupine-Minen



ges Drücken von Select und einem zweiten Button aktiviert wird. So lassen sich immer noch recht einfach die einzelnen Waffensysteme Eures Schiffes anwählen, gegnerische Raumjäger anvisieren oder die Cockpitdisplays konfigurieren. Einige wenige Details fanden offenbar doch keinen Platz mehr im begrenzten Speicher des Moduls. So fehlen zum einen die Aussenansichten Eures Jägers und zum anderen die rotierenden Trümmerstücke eines explodierten Raumschiffes. Statt einer Speicherfunktion gibt es etwa alle drei Einsätze ein Paßwort, in das neben dem aktuellen Spielstand auch die Anzahl Eurer Abschüsse codiert ist. Das für ein Konsolenspiel recht umfangreiche Handbuch gibt Euch neben den normalen Instruktionen noch eine komplette Aufstellung aller zur Verfügung stehenden Waffensysteme sowie der eigenen und gegnerischen Pilotenasse.

Martin Müller

F·A·K·T·E·N

WING COMMANDER

Hersteller
Mindscape
Genre
Action
Preis
ca. DM 140,-

Testversion	
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☒
Handbuch	
Spiel	
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

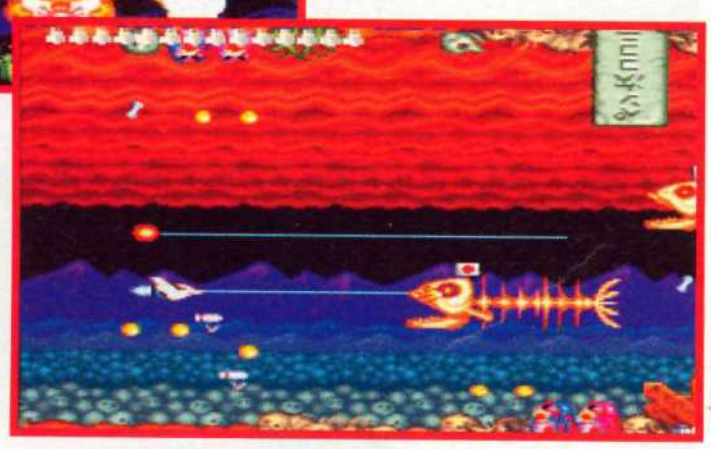
SOUND	80%
GRAFIK	80%
GAME-PLAY	70%
GESAMT	77%

Parodius

Wenn Schweine fliegen könnten...

Immer nur glubschäugige Weltraummonster in chromglänzenden schnittigen Raumjägern abzuballern wird auf die Dauer einfach zu langweilig. Das haben sich wohl auch die Leute bei Konami gedacht und vor gut zwei Jahren den Spielhallen auf der ganzen Welt ein Shoot'em up der besonderen Art beschert.

In Parodius wurde so ziemlich alles durch den Kakao gezogen, was damals in der Ballersparte so Rang und Namen hatte: Das Extrawaffensystem von Nemesis, der Raumschifflevel aus R-Type und ein Raumschiff aus Salamander sind nur einige Beispiele. Letztes Jahr kam dann endlich nach einer verunglückten NES-Umsetzung die heißersehnte Version für das Super Nintendo zunächst als Japan-Import und schließlich auch ganz offiziell in einer deutschen Version auf den Markt. Und siehe da: Auf Nintendos 16 Bit-Konsole hat sich Parodius zu einer der besten Adaptionen aller Zeiten gemausert. Wie schon beim Automaten habt Ihr zu Beginn des Spiels die Auswahl unter vier verschiedenen Vehikeln und Figuren, mit denen Ihr die lange Reise durch elf haarsträubende Levels zurücklegen wollt. Richtig gelesen, die Super Nintendo-Version bietet sogar noch einen Level mehr als der Original-Automat, bevor es der oberbösen Endgegner-Krake an die Tentakel geht. Doch damit nicht genug: Wer sich nicht gleich am ganzen Spiel versuchen will, der kann zunächst auch nur an dem (bei der Automatenversion ebenfalls nicht vorhandenen) Omake!-Level ein wenig Gefühl für die Steuerung und das Extrawaffensystem von Parodius bekommen. Alle anderen Levels aus der Spielhalle sind absolut originalgetreu nachgebildet worden und auch trotz der etwas geringeren Auflösung des Super Nintendo merkt man auch als eingefleischter Fan keinen Unterschied. Alles ist genauso bunt, poppig und umwerfend komisch wie beim Original - angefangen vom amerikanischen Wappentier, das sich nach einigem Beschuß sehr gerupft vom Acker macht, über den im wahrsten Sinn des Wortes schweinischen Sumoringer bis hin zum leichtbekleideten Babe, das mit windel-



Der Beweis: Ballerspiele können auch die Lachmuskeln strapazieren.

DIE GEGNER

Level 1: Das Katzenschiff, der Piratenpinguin

Level 2: Die Bauchtänzerin, der Wappenadler

Level 3: Gib Küßchen...

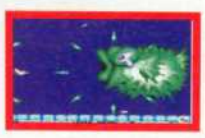
Level 4: Der Sumoringer

Level 5: Das Riesenraumschiff, der Frauenkopf von den Osterinseln

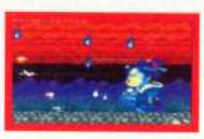
Level 6: Der Raumschiff-Flipper

Level 7: Die Lady im Laken

Level 8: Der Kugelfisch



Level 9: Der Geist der Geisha



Level 10: Der duschende Octopus

EXTRAWAFFEN

Vic Viper:

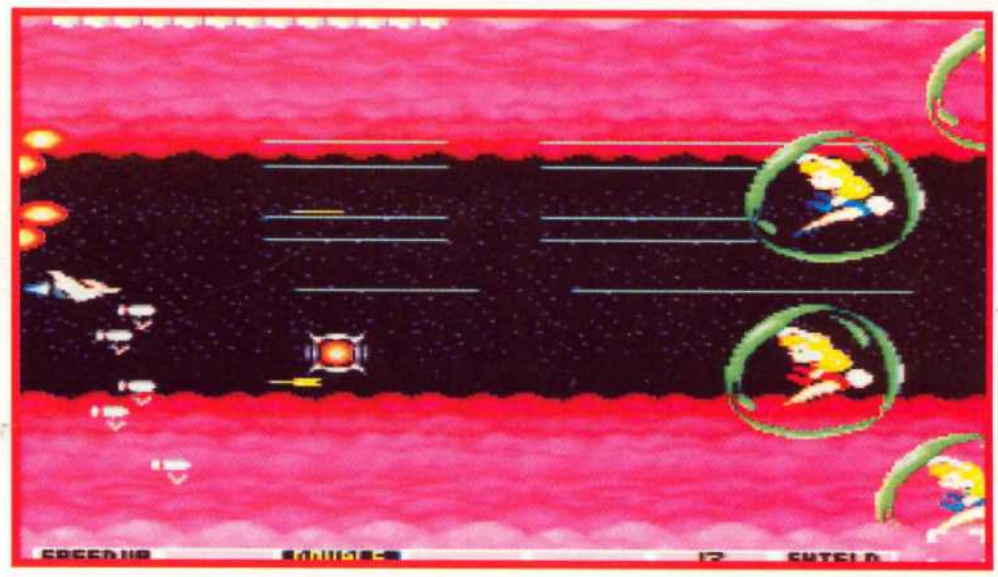
Octopus:

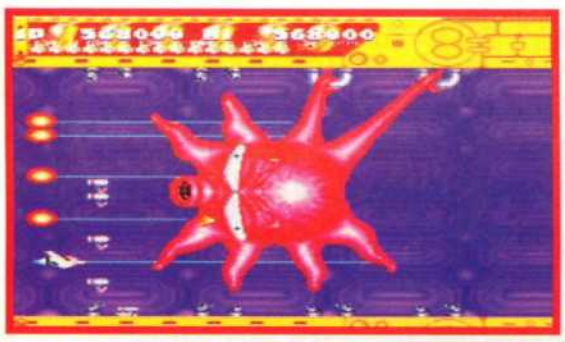
Tumblebee:

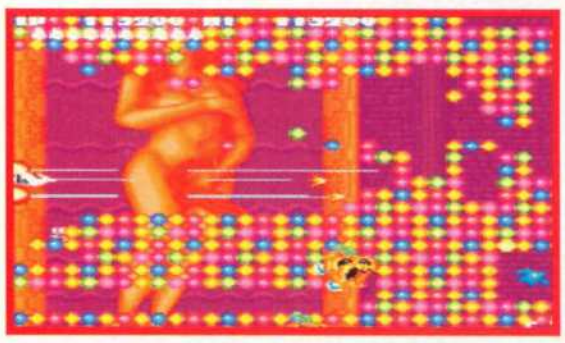
Penguin:

bestücktem Nachwuchs auf uns losgeht. Alle Nase lang wartet ein neues Highlight darauf, die Lachmuskeln der Spieler zu traktieren. Damit kein Frust aufkommt, wenn Ihr Euch wieder einmal mehr auf die hervorragend gezeichneten Hintergrundgrafiken und Gegnersprites als auf deren Schüsse konzentriert habt und deshalb Euer Kampfpinguin mit einem letzten Wedeln der Schwanzflosse aus dem Dasein scheidet, lassen sich sowohl die Schwierigkeit als auch die Anzahl der verbleibenden Raumschiffe (Pinguine, TwinBees usw.) ganz nach Euren Wünschen einstellen. Daneben bietet eine unbegrenzte Zahl von Continues auch weniger talentierten Joypadkünstlern die Chance, Parodius bis zum Ende durchzuspielen und sich daran zu erfreuen, wie ihr Bildschirmheld nach einer Ehrenrunde um den besiegten Finalgegner von innen gegen die Monitorscheibe knallt. Die musikalische Untermalung des ganzen ist der hohen Qualität der Grafiken und des Spieldesigns angepaßt, eine Unzahl verschiedener klassischer Stücke, die ebenfalls von den Designern durch die Mangel gedreht wurden, verwöhnt Euer Ohr und auch die Soundeffekte klingen ausgesprochen cartoonmäßig. Kurzum: Parodius ist eine echte Bereicherung für alle Modulsammlungen, nicht nur für eingefleischte Ballerfans, aber wer sich zu dieser Gruppe zählt, wird wohl kaum auf dieses Modul verzichten können.

Martin Müller







Wundersame Gegner + seltsame Welten = Parodius.

EINSTEIGER TIP

Bei den ersten paar Spielen solltet Ihr die Power Up-Verwaltung getrost auf "automatic" und das Power Up-Roulette auf "off" stellen. Eine andere Reihenfolge bei den Aufrüstungen wird zum einen nur an sehr wenigen Stellen und zum anderen auch erst später im Spiel nötig (z.B. unter Wasser hat man nur mit zwei Speed Ups von Anfang an eine Chance). Ansonsten gilt: Übung macht den Meister!

F·A·K·T·E·N

Hersteller: **Konami**

Genre: **Action**

Preis: **ca. DM 130,-**

Testversion	DE
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☐
Handbuch	DE
Spiel	UK
Belegung wählbar ☒ fest	☐
Knöpfe	3

SOUND	85%
GRAFIK	85%
GAME-PLAY	95%
GESAMT	88%

SUPER STAR WARS

Einmal Luke Skywalker sein...

Aufregende Special Effects, beispielhafte Story, grandiose Hauptdarsteller, einen legendären Produzenten und famose Musik. Dies machte die Star Wars-Trilogie zur erfolgreichsten Filmserie aller Zeiten. Lassen sich diese Leistungsmerkmale auch auf dem Super NES erfolgreich umsetzen?

Lucas Arts nahm sich nicht selbst dieser Aufgabe an, sondern ließ ein unabhängiges Programmierteam namens Sculptured Software das Spiel mit einem der verkaufsträchtigsten Namen entwickeln. Was dabei herausgekommen ist, kann sich sicherlich sehen lassen. Wer jedoch das ultimative Referenzspiel für Arcade Action-Spiele erwartet, muß sich eher an Super Probotector halten. Super Star Wars profitiert ganz eindeutig von seinem glorreichen Filmvorbild, denn das läßt den einen oder anderen zunächst ganz in die Star Wars-Welt eintauchen, ohne jedoch objektiv das Spiel an sich zu beurteilen. Dies sollte jedoch im eigentlichen den Sinn eines Lizenznamens darstellen. Ähnlich ging es auch mir, als ich das Star Wars-Modul in den Schacht steckte und dabei in eine völlig andere Welt gezogen wurde....

DIE ERSTEN STUNDEN

Fasziniert von den tollen Screenshots auf der Verpackung und in dem vorbildlich gemachten Anleitungsheftchen machte ich mich als Luke Skywalker auf, Darth Vader und seinen Rebellen das Nachsehen zu geben, komme was wolle. Schon das Titelbild faszinierte mich zunächst, und der Sound ließ mich fast vor Begeisterung in den Lautsprecher kriechen. Lobenswerterweise kann man den Schwierigkeitsgrad und die Joypadbelegung unterschiedlich wählen, jedoch bereitet es im ersten Level keinerlei Mühe, den Gegnern den Geschmack des Wüstensandes beizubringen. Die ersten Stunden waren geradezu grandios. In Level 1 läuft man durch die horizontal scrollende Wüste, die grafisch toll aussieht. Wunderbar detailliert gezeichnete Grafiken in den schönsten Pastelltönen und stimmungsvoller Sound wissen zu begeistern. Der Himmel wartet mit stufenlosen Farbverläufen auf und der Hintergrund scrollt in bester Art und Weise parallax. Die anfliegenden Urvögel könnten direkt aus dem Film stammen und der riesige Sandwurm, der als Endgegner auftaucht, verbreitet Furcht und Schrecken. Hopsende grüne Riesenheuschrecken und größere Ausgaben von Skorpionen können mich auf meinem Weg kaum aufhalten. Am Ende wird man auch noch von einer wunderbaren Sequenz belohnt, die mich meinen Wertungspegel in die 90er hochschrauben läßt.

Nun endlich kam das große Ereignis. Ich durfte den Landspeeder besteigen und die beste 3D-Sequenz spielen, die mir in meiner bisherigen Laufbahn als Redakteur untergekommen ist. Ruckelfreies Scrolling und tolle Farben brachten mich glatt in einen Geschwindigkeitsrausch. Die Steuerung ist zwar zunächst etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach mehreren Anläufen erreichte ich schließlich den Sandcrawler, der sich am Horizont langsam nähert. Besonders viel passiert eigentlich nicht während dieses Abschnitts. Dutzende von herumschwirrenden Widerlingen wollen mich tatsächlich am Aufsammeln von Sprit behindern. Weiter geht es in Jump & Run-Manier außerhalb des Sandcrawlers, in den es nun einzudringen gilt. Ich muß gestehen, es dauerte

bestimmt eine Stunde, bis ich zum ersten Mal den dritten Level beenden konnte, womit ich nun überleiten möchte in...

DIE LETZEN STUNDEN

Hier ärgerte ich mich schon einige Male ganz furchtbar. Wie konnte man die Steuerung nur dermaßen genau machen und den Level mit soviel Frustrierungspotential volladen. Hat man doch tatsächlich schon achtzig Prozent geschafft, kann es passieren, daß man wieder ganz nach unten fällt und faktisch von vorne anfangen muß. So etwas darf einfach nicht passieren. Außerdem springe ich nur ungern blindlings irgendwo hin, besonders wenn sich das Ziel bewegt und auf den Pixel genau getroffen werden muß. Erfreulicher ging es zunächst innerhalb des Sandcrawlers weiter. Schöne Extrawaffen und nette Ideen beruhigten meine

Nerven, bis ich schließlich die Lava sehen mußte. Muß man tatsächlich nach unten springen, und gleichzeitig schon nach rechts drücken, wenn man nicht ein Leben verlieren will. Diese "See It Learn It"-Methode ist mir einfach zuwider. Außerdem läßt sich der Endgegner nur mit viel Glück besiegen, wenn das Scrolling mit einem gnädig ist. Spielerisch ähnlich geht es in den nachfolgenden Levels weiter. Die Sprachausgabe "Use the Force, Luke" versetzte mich kurzzeitig wieder in Hochstimmung. Grafisch besonders beachtlich ist Level 7, der komplett neue Elemente bietet. Der nächste Rüttler am Mega-Spiel-Status erschreckte mich schließlich in Level 8, dem Kantinen-Kampf, wo man erstmals auch Chewbacca anwählen darf. Hat man doch tatsächlich im Laufe des Spiels deutlich an Animationsstufen eingespart. Ist Luke hervorragend animiert, so läuft Han Solo schon weniger behend durch die Levels, während Chewbacca schon eher zuckelt. Nach dem Spar-Motto geht es etwa ab Level 5 zu, wo sich erstmals ganze Grafikpassagen wiederholen, während die Flugsequenz in Level 6 nichts Neues bietet. Letztendlich komme ich zum...

FAZIT

Grummel! Alles hat so schön angefangen. Tolle Musik, tolle Grafiken! Ich wollte schon die 90er-Wertung zücken, und dann offenbaren sich einige böse Mängel in Sachen Spielbarkeit, die sich leicht hätten vermeiden lassen. Außerdem gibt es kein Paßwort, was mich wieder in die ersten Levels scheuchte, nachdem alle Continues aufgebraucht waren. Dummerweise fielen mir dann auch einige technische Mängel auf. Man steht direkt vor einem Gegner und kann ihn nicht treffen, weil der Schuß erst hinter dessem Rücken startet. Man wird auf Aufzügen innerhalb einer Mauer hochgetragen, wie geht das denn? Die Flugsequenz ist auch am fünften Tag noch so schwer, wie am ersten. Das sind alles Fehler, die ein erstklassiges Spiel einfach nicht haben darf. Letztendlich reicht es für Star Wars nur zu einem passablen "Gut"-Prädikat, und das von mir, wo ich doch der einzige legitime Skywalker-Nachfolger bin.

Hans Ippisch

Die Levels

- DUNE SEA
- TATOOINE I
- OUTSIDE THE SANDCRAWLER
- INSIDE THE SANDCRAWLER
- LAND OF THE SANDPEOPLE
- TATOOINE II
- MOS EISLEY
- CANTINA FIGHT
- ESCAPE FROM MOS EISLEY
- DEATH STAR BAY
- RESCUE OF THE PRINCESS
- TRACTOR BEAM
- DEATH STAR ATTACK
- TRENCH BATTLE

F·A·K·T·E·N

Hersteller
JVC

Genre
Arcade Action

Preis
ca. DM 140,-

Testversion	
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	
Spielstand speicherbar	
Batterie	
Continues	X
Levelcodes	
Handbuch	
Spiel	
Belegung wählbar	X fest
Knöpfe	6

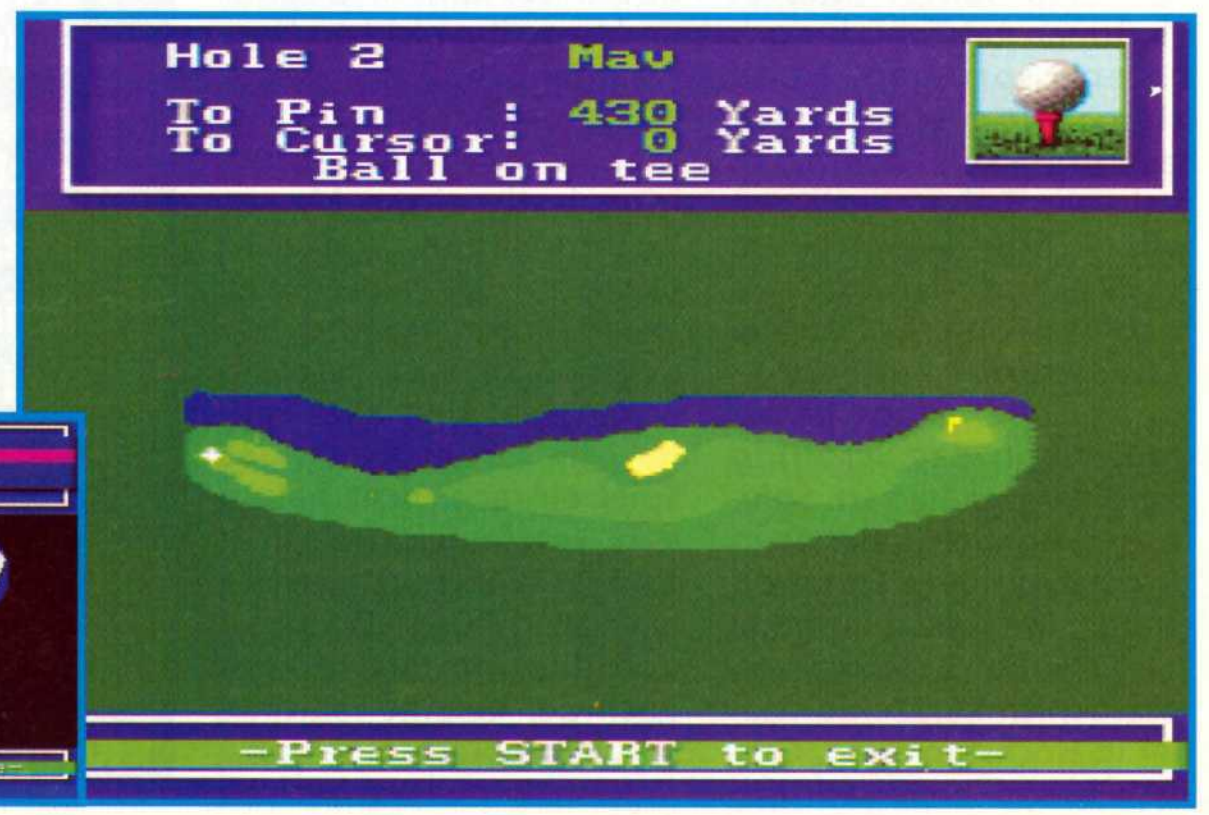
SOUND	87 %
GRAFIK	81 %
GAME-PLAY	71 %
GESAMT	76 %

PGA Tour Golf

Grüner Sport nicht nur für gestreßte Manager

Lange genug hat's ja gedauert: Gut zwei Jahre nach der Umsetzung von PGA Tour Golf für die Konkurrenzkonsole von Sega hat man es bei Electronic Arts endlich geschafft, den Nobelsport auf ein Super NES - Modul zu bannen. Auf den sage und schreibe 72 Löchern der vier originalgetreu übernommenen Golfplätze der PGA Tour kann der Nobelsport ausgiebig trainiert werden.

Bis zu vier Mitspieler können Ihr Feingefühl im Umgang mit Ball und Golfschläger unter Beweis stellen, wobei das Modul genau über alle Leistungen Buch führt und dank eingebauter Batterie sogar die Ergebnisse abspeichert. Auf diese Weise hat man stets Zugang zu einer ganzen Reihe von interessanten Daten, von der größten mit einem Schlag zurückgelegten Entfernung über die genaue Anzahl von Bogies und Birdies bis hin zu gewonnenen Preisgeldern wird alles fein säuberlich vermerkt. Maximal 16 Spieler kann sich das Modul dabei merken, so daß ausgiebigen Golfturnieren zwischen mehreren Gruppen nichts mehr im Wege steht. Außerdem läßt sich zusätzlich noch ein aktueller Spielstand abspeichern und später wieder laden, falls man den Kurs nicht auf einmal durchspielen kann oder will. Überhaupt wurde großer Wert auf vielfältige Spielmöglichkeiten gelegt. Gleich zu Beginn kann man auswählen, ob man quasi zum Aufwärmen erst ein paar Abschläge auf der Driving Range oder ein paar Putts auf einem beliebigen Grün absolvieren will, ob ein einzelnes Loch, ein ganzer Kurs mit 18 Löchern oder gar das komplette PGA-Turnier auf der Tagesordnung stehen soll. Als nächstes hat man die Qual der Wahl, sich für 13 Schläger aus dem kompletten Sortiment zu entscheiden, die der Caddy dann auf dem folgenden Parcours mit sich herumschleppen darf. Sogar der kleine aber feine Unterschied zwischen den Amateur- und Profi-Abschlagpunkten wurde nicht vergessen. Fast ebenso opu-



Die vier mal achtzehn Löcher werden detailliert dargestellt.

lent präsentiert sich die grafische und spielerische Seite von PGA Tour Golf. Jedes neue Loch wird zunächst in einem ausgiebigen Überflug hervorragend präsentiert, wobei zusätzlich noch verschiedene Golfprofis Tips und Hinweise geben, wie das Loch am besten angegangen werden sollte. Während der gesamten Spielzeit läßt sich jederzeit wieder die Übersichtskarte einblenden, wenn man sich beispielsweise Gewißheit über die genaue Lage von Sand- oder Wasserhindernissen verschaffen will. Hat man es bis aufs Grün geschafft, läßt sich der Platz rund ums Loch ausgiebigst begutachten, wobei zur besseren Verdeutlichung von kleinen Hügeln und Vertiefungen ein Gitternetz über die Grünfläche gelegt werden kann. Auf diese Weise läßt sich der Putt hervorragend vorbereiten, und mit der entsprechenden Übung sind auch weite Putts über vierzig und mehr Fuß durchaus machbar. Verschiedene Kameraperspektiven verwöhnen das Auge und auf der Übersichtskarte findet sich sogar ein kleines Bildchen, das die aktuelle Lage des Balles im Gras bzw. Sand anzeigt. Realismus wurde wirklich groß geschrieben, so hat man jederzeit volle Kontrolle über die Auswahl der Schläger, fünf verschiedene Schlagarten sorgen für zusätzliche Vielfalt und Abwechslung. Der Schlag an sich erfolgt über eine Balkenanzeige, wie sie bereits von den meisten anderen Golfspielen bekannt ist. Durch Knopfdruck im entsprechenden Moment wird zunächst die Schlagstärke bestimmt und beim anschließenden Zurücklaufen des Balkens der Effet des Balles festgelegt. Sogar ein sog. "Overswing" ist möglich, bei dem der Ball effektiv mit 110 % Maximalkraft geschlagen wird, wobei sich allerdings auch ein ansonsten leichtes Verziehen des Balles oft sehr nachteilig auswirkt. Bei solch einer eher ruhigen Sportart ist es natürlich um Geräuscheffekte etwas schlecht bestellt, aber was geboten wird (z. B. Zuschauerklatschen, ein enttäuschtes "Oooh" bei einem um Haaresbreite zu kurz gegangenen Putt) ist durchweg von guter Qualität.

EINSTEIGER TIP

Immer daran denken: Lieber 20 Yards kürzer und auf dem Fairway als etwas weiter und im Rough (oder schlimmer). Beim Putten lieber etwas mehr Kraft als erforderlich einsetzen, da der Spielraum nach oben zum einen ziemlich groß und ein zu kurz geratener Putt zum anderen ziemlich frustrierend ist.

Fazit:

PGA Tour Golf ist eine sehr akkurate Simulation des Golfsportes mit (fast) allen Finessen, entspannend und doch fordernd und nicht zuletzt wegen der hohen Langzeitmotivation sicher sein Geld wert.

Martin Müller

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Electronic Arts

Genre
Sportspiel

Preis
ca. DM 130,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1-4
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☒
Continues	☐
Levelcodes	☐
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	☐
Belegung fest	☒
Knöpfe	6

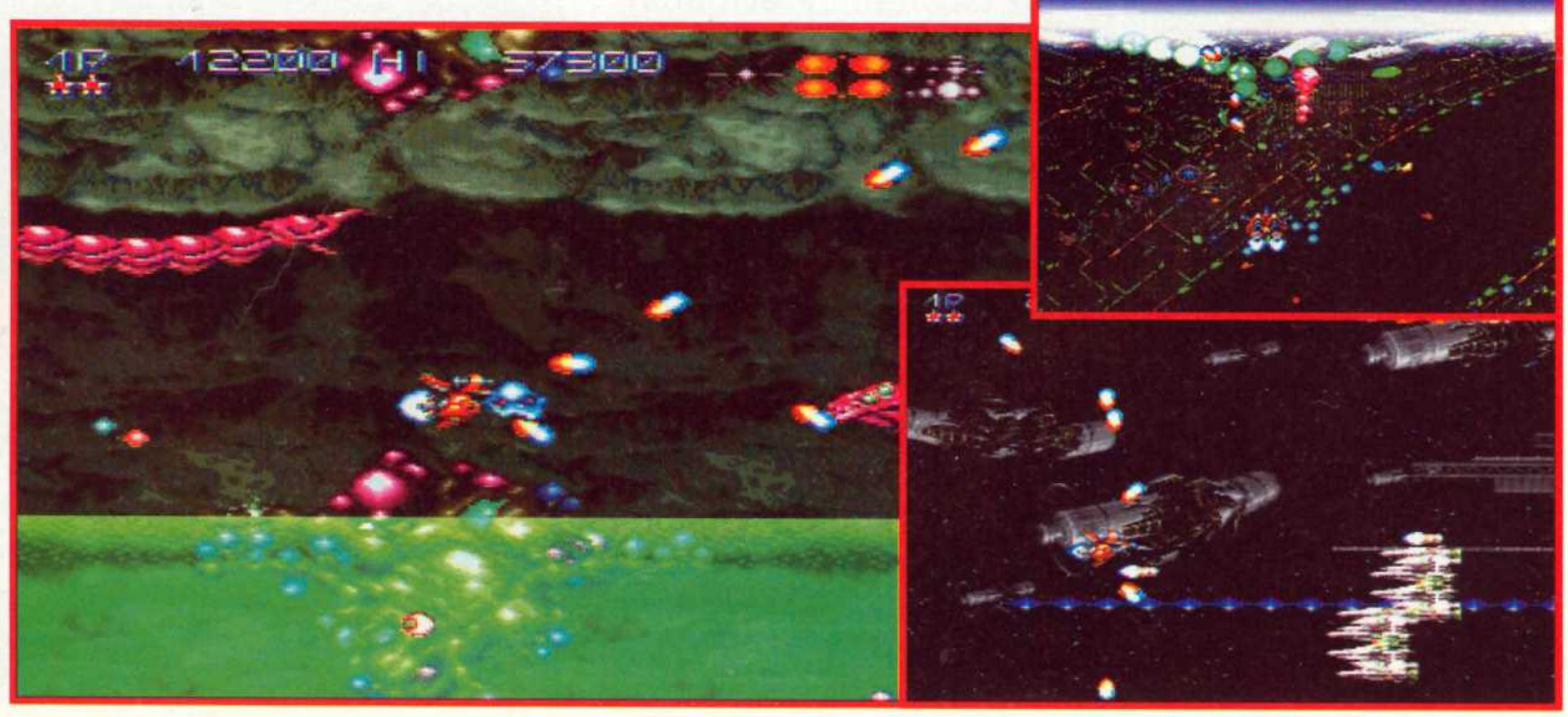
SOUND	80 %
GRAFIK	85 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	85 %

AXELAY

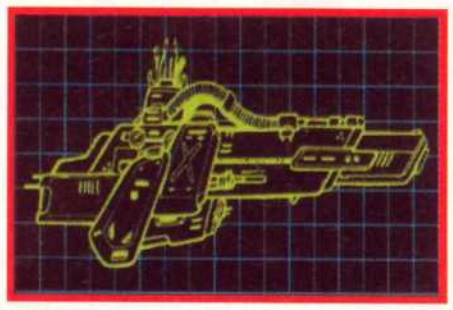
Shoot 'Em Up per 3D-Chip

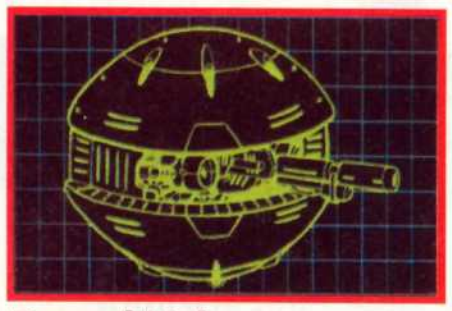
Eine neue Generation von Shoot'Em Ups läutete dieser Knaller von den Action-Experten Konami ein, der dank perfekter Grafikeffekte und flottem Scrolling endlich die Leute verstummen ließ, die dem Super NES keine guten Shoot 'Em Ups zutrauten.

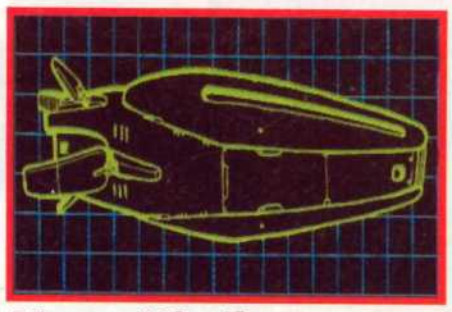
In einem wunderbaren Intro wird die Geschichte des Spiels erzählt, in meiner Version zwar noch per schönster japanischer Schriftzeichen, doch der Star Wars-mäßige Soundtrack und die brillanten Grafiken lassen einem Sinologie-Unkundigen immer noch die Möglichkeiten des Fantasierens. Beginnt man das eigentliche Spiel, nachdem man seine Einstellungen vorgenommen hat, wird man am Ende der Waffenauswahl mit einem extrem atmosphärischen Spruch in den ersten Level entlassen. "Arms-Installation Complete - Good Luck" lautet im militärischem Ton der Abschiedsgruß. Selten wurde ich so realistisch auf die Reise geschickt. Grafisch beginnt es gleich besonders spektakulär mit einem 3D-Level, der innerhalb weniger Sekunden mit den oben genannten Vorurteilen aufräumt. Das Scrolling fetzt los, als ob es nicht zu bremsen ist, und schon flitzt das erste Dutzend an Gegnern auf den Screen, ohne daß das Scrolling auch nur im geringstem Maße beeinträchtigt wird. Zu allem Überfluß läuft das Scrolling auch noch in mehreren Parallax-Ebenen ab. Der endgültige Hochgenuß wird jedoch durch den perfekten, neuartigen 3D-Effekt erzeugt, der so noch niemals in einem Actionspiel gesehen wurde. Grundsätzlich scrollt der Bildschirm zwar vertikal, wie man es aus Xenon oder Tiger Heli kennt, jedoch hat man hier den Eindruck, daß man das Ganze von schräg oben sieht. Der Effekt wirkt sich so aus, daß alles was hinten noch einen Pixel groß ist, am unteren Bildschirmende auf die mehrfache Größe anwächst. Man glaubt hoch oben in der Atmosphäre herumzudüsen, wobei sich die Kugelform der Erde schon auswirkt. Selten hat eine Neuerung für so viel Wirbel unter den Programmieren gesorgt. Selten war ein Effekt auch so einfach erzeugt. Ähnlich eingeschlagen hat nur damals vielleicht das ultraschnelle, ruckelfreie Scrolling aus dem C64-Klassiker Uridium, das jedoch auch relativ einfach zu machen war. Jedoch haben alle maßgeblichen Neuerungen gemeinsam, daß sie einfach zu realisieren waren. Man muß jedoch erst ein-

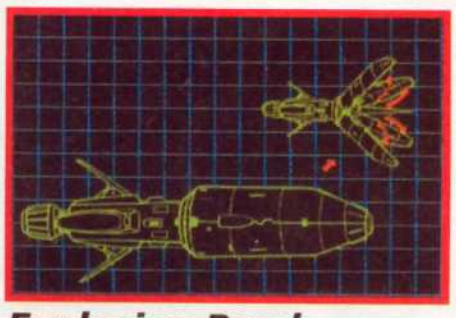


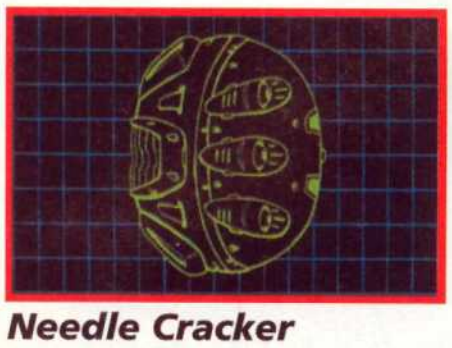
EXTRAWAFFEN

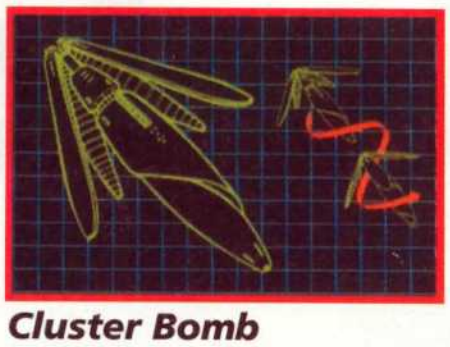

Straight Laser

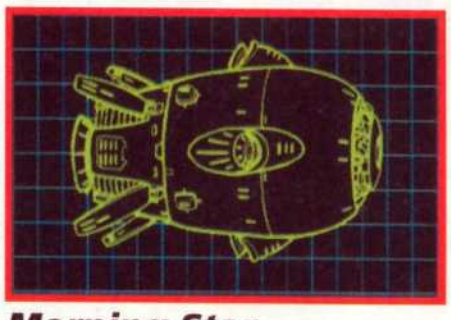

Round Vulcan

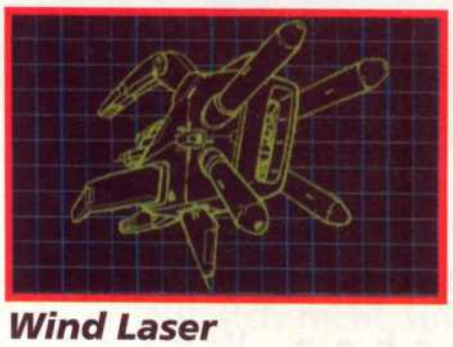

Macro Missile


Explosion Bomb


Needle Cracker


Cluster Bomb


Morning Star


Wind Laser

mal auf den Trick kommen! Durch diese Perspektive läßt sich auch ein vollkommen neues Spielgefühl erzeugen. Man kann natürlich auch noch nach rechts oder links ausweichen, wobei perfekt in die jeweilige Richtung gescrollt wird. Prinzipiell war Axelay auch das erste Ballerspiel, das in drei Dimensionen ablief, und nicht nur vertikale und horizontale Schwierigkeiten bot. Dank der Parallaxebene kommt ab und zu eine Wolkenschicht, unter der sich einer der Zwischengegner versteckt. Dieser schimmert jedoch noch immer ein bißchen durch die Wolkendecke durch. Hier wird jedoch nicht nur der Blick auf ein paar Pixel freigegeben, sondern die gesamte Fläche der Wolke verfärbt sich minimal. Einfach toll! Manchmal hat man auch das Gefühl, daß man an einem Raumschiffrennen teilnimmt, wenn sich plötzlich felsige Hindernisse zu eine Kurve formieren und einen zum Steuern nach rechts zwingen. Wer jetzt noch die Meinung äußerte, vertikale Shoot 'Em Ups seien eben nicht möglich, wurde durch den zweiten Level von Axelay eines Besseren belehrt. Im gewohnten Weltraum-Ambiente wird man zunächst mit einigen Sternen, Meteoriten und Raumschiffen konfrontiert, um dann in ein völlig neues Riesenraumschiff einzutauchen. Und, siehe da! Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen, Dutzende von Sprites, von denen bestimmte Gegner allein per Tentakelarmen knapp zwanzig benötigen, und ein antreibender Sound wurden von Konami aufgefahren. Endgültig umwerfend ist jedoch der finale Endgegner im ersten horizontal scrollenden Level, der dem Walker aus Psygnosis Actionspiel ähnelt. Ein Blechroboter von der Größe eines halben Bildschirms stapfte unglaublich fein animiert über den Screen. Das war genug (für die Sega-Puristen)!

Letztendlich kann das Urteil nur folgendermaßen lauten: Großartig! Perfekte Grafiken und tolle Musik kombiniert mit technischer Perfektion und absoluten Innovationen ergeben das Actionspiel überhaupt.

Hans Ippisch

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Konami

Genre
Action

Preis
ca. DM 140,-

Testversion	●
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	✗
Levelcodes	☐
Handbuch	●
Spiel	●
Belegung wählbar ✗ fest	☐
Knöpfe	6

SOUND	87 %
GRAFIK	88 %
GAME-PLAY	82 %
GESAMT	86 %

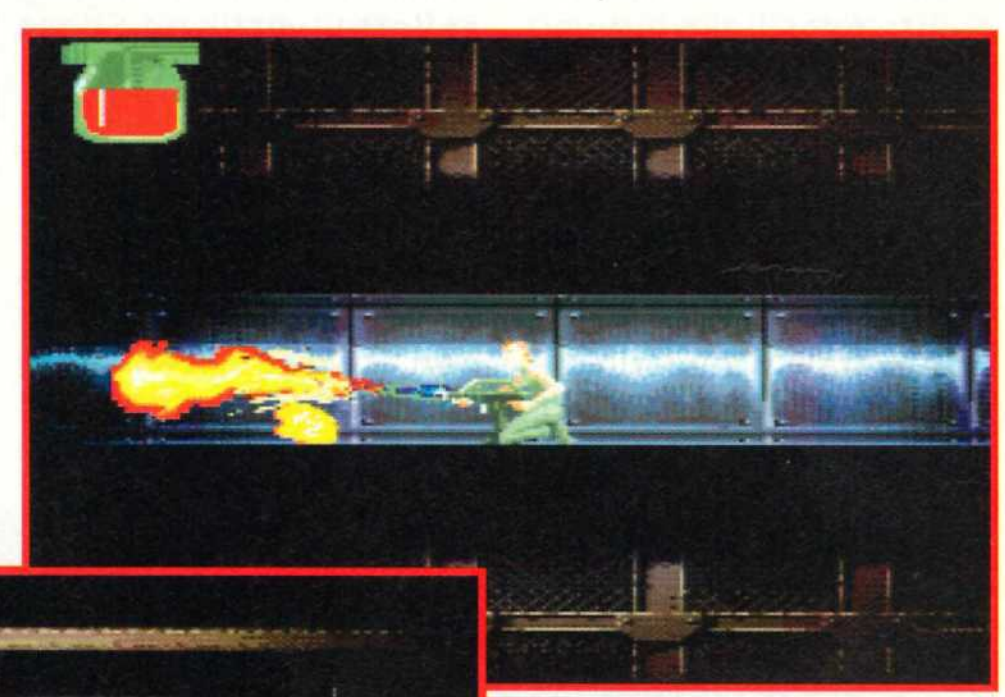
Alien 3

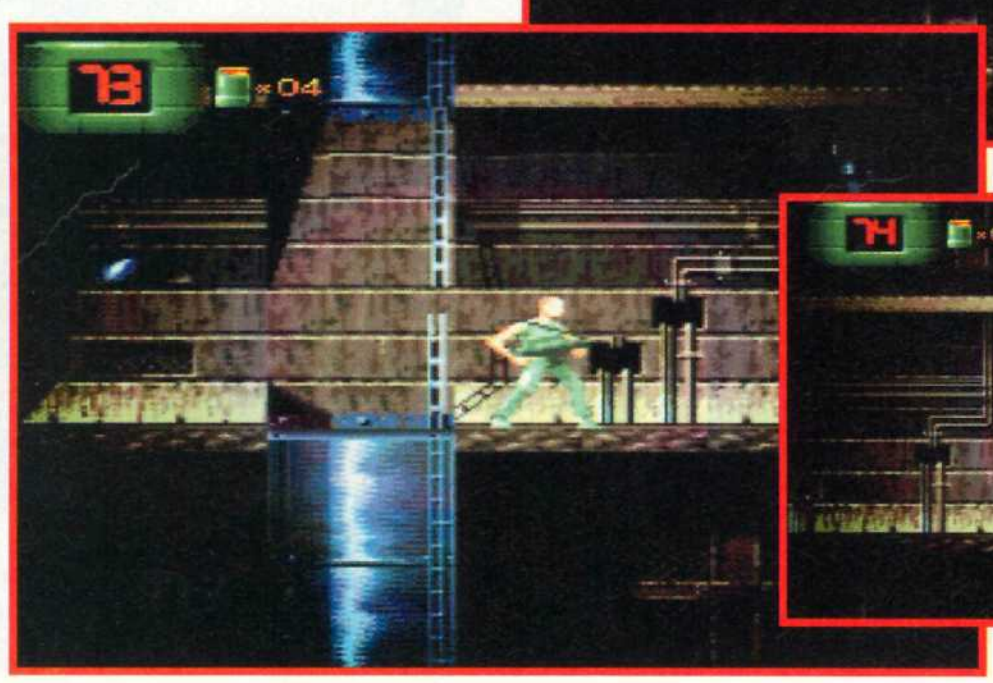
Im Kittchen ist die Hölle los

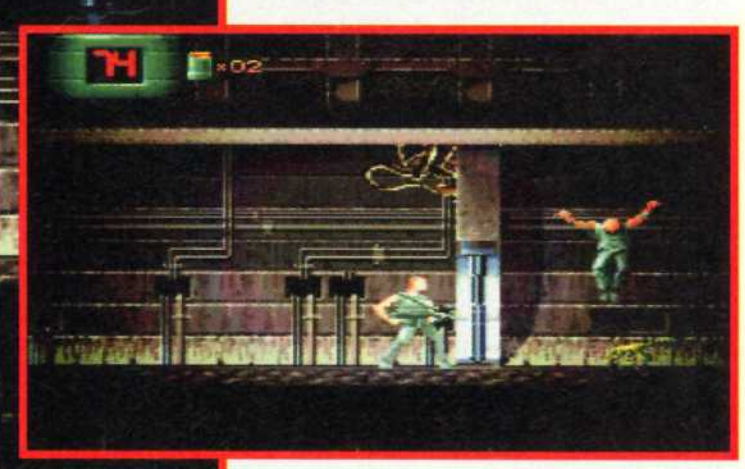
Ende der 70er Jahre wurde das Bild vom bösen außerirdischen Wesen neu definiert. Regisseur Ridley Scott entwickelte damals zusammen mit dem schweizer Designer Giger eine alptraumartige Darstellung einer fremden Rasse, die seit nunmehr einem Jahrzehnt begeisterte Cineasten in ihren Bann zieht. Das "Alien" war geboren.

Obwohl der dritte und wahrscheinlich letzte Teil dieser furchterregenden Zukunftsutopie nicht gerade als Kassenschlager bezeichnet werden kann, eignet er sich doch um so mehr für eine phantastische Computerumsetzung. Nach den erschütternden Ereignissen auf dem Planeten LV-426 befindet sich Lt. Ripley zusammen mit zwei weiteren Überlebenden auf dem wohlverdienten Rückflug. Die drei erschöpften Helden liegen in ihren Schlafkabinen, als plötzlich Feuer im Raumschiff ausbricht, welches eine schnelle Notlandung erforderlich macht. Das kleine Mädchen und der ranghöhere Offizier finden im stark beschädigten Gleiter ihr Grab, Lt. Ripley kann hingegen von den Bewohnern gerettet werden. Diese Bewohner stellen sich jedoch als eher unfreiwillige Gastgeber heraus, handelt es sich doch um die schlimmsten Finger des Universums, die hier auf diesem Planeten eine lebenslange Haftstrafe verbüßen müssen. Das wäre aber alles gar nicht so aufsehenerregend, wenn nicht binnen weniger Stunden die Funkanlage ausfallen und ein Alien auftauchen würde.

Konnte man im Film die widerwärtigen Aliens noch in Maßen genießen, so bekommt man im Spiel keine Chance dazu. In den verschiedensten Farben und Ausführungen tummeln sie sich in jedem Winkel des riesigen Gefängnisses, das Alcatraz wie einen lächerlichen Laufstall aussehen läßt. Aufgrund der schier unglaublichen Größe des Komplexes wird die gezielte Vernichtung der abstoßenden Schleimmäuler in acht kompakte Aufträge eingeteilt. Das ist auch gut so, denn dadurch verliert man nie die Übersicht im dunklen Schachtdschungel und kann sich anhand der beiden Terminals immer wieder neu orientieren. Diese tollen Computeranlagen geben neben dem eigentlichen Auftrag auch über die Baupläne des überdimensionalen Knasts Auskunft. Beispielsweise soll man alle Gefangenen in den Zellblöcken 3 und 4 befreien, um sie vor dem sicheren Tod durch die eiskalte Alienhand zu retten. Jetzt sieht man auf der Karte nach, welcher Weg eingeschlagen werden muß und wo sich Munition bzw. die







Mit polierter Glatze kann die Hatz beginnen.

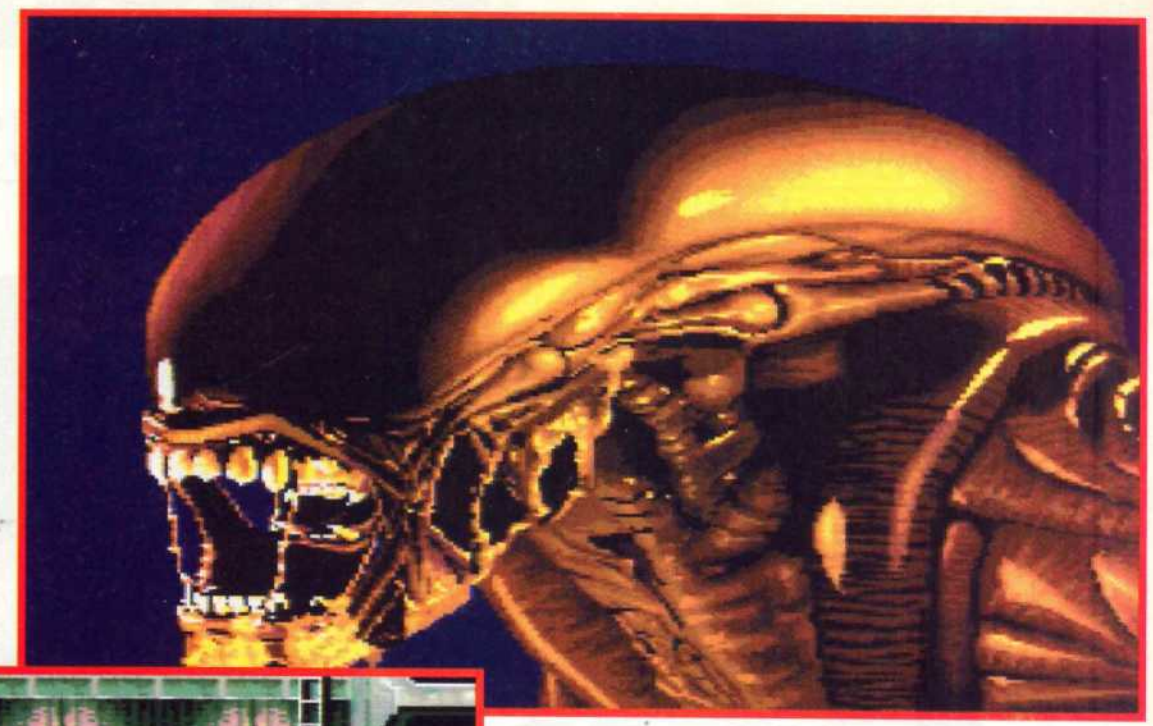
Verbandskästen befinden. Besonders letztere erweisen sich oft als lebensrettende Extras. Ripley verliert mit jedem Treffer, den sie einstecken muß, 10% ihrer ursprünglichen Energie, ein Sprung in den Lavasee kann sogar bis zu 30% kosten. Kleine Anmerkung: Die Terminals haben ungefähr den gleichen Effekt wie die Verbandskästen, regenerieren aber wesentlich mehr als nur 10%. Befindet man sich also am Ende einer Mission, so empfiehlt es sich, eher den Computer als die Krankenstation aufzusuchen.

In punkto Spielbarkeit hat Acclaim wirklich eine phantastische Leistung vollbracht. Ripley kann alles. Sie verfügt über einen Flammenwerfer, ein Maschinengewehr und Dynamitstangen. Außerdem kann sie einen sehr nützlichen Bewegungsmelder aktivieren, der alle näherkommenden Aliens auf einem Radarschirm darstellt. Sie kann klettern, springen, laufen und sogar im Entenmarsch durch finstere Gänge schleichen. Was wünscht das Spielerherz mehr? Vielleicht sollte an dieser Stelle noch angefügt werden, daß sie alle Waffen stufenlos in alle Richtungen benutzen kann, um auch wirklich das letzte Alien erwischen zu können.

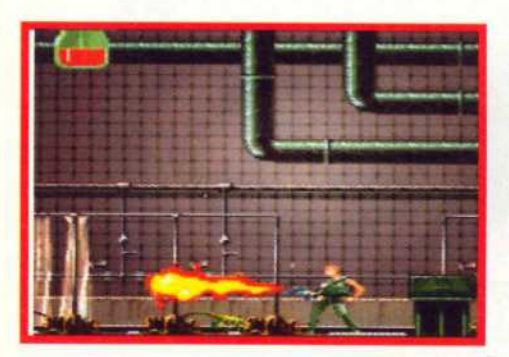
"Alien 3" ist ein Spiel der Höhepunkte. Der nächste offenbart sich bei der verwendeten Grafik. Das Szenario ist perfekt eingefangen worden, was jeder bestätigen kann, der den Film gesehen hat. Die lagerhallenartige Darstellung der einzelnen Gefängnisblöcke läßt keine Wünsche offen, jedoch wird sie von den schleimigen Aliens noch um einiges übertroffen. Diese krabbeln perfekt animiert und wunderschön gezeichnet durch die zahlreichen Stockwerke, verstecken sich hinter riesigen Fassaden und verspritzen soviel ihrer kostbaren Säure, daß ein ambitionierter Chemiker vor Neid glatt im Boden versinkt. Der absolute Knüller ist natürlich Ripley selbst. Mit zünftiger Armeekluft und einer glänzend polierten Glatze macht sie eifrig Jagd auf ihre Erzfeinde. Sie wurde in jeder Position lebensnah animiert. Besonders beeindruckend ist es, wenn sie sich an einem langen Drahtseil von einer Plattform zur anderen hangelt. Man kann sich vor Freude ein Lachen kaum verkneifen.

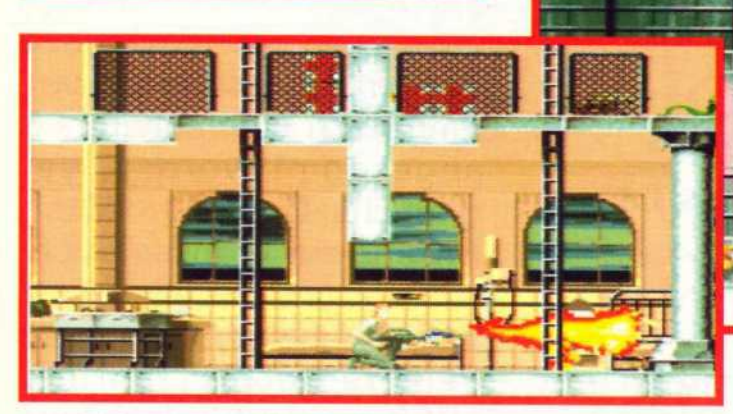
Fazit: "Alien 3" darf man sich als Actionspieler einfach nicht entgehen lassen. Zwar läßt es sich mit einiger Übung in einer guten Stunde durchspielen, doch macht es immer wieder Spaß die furchterregenden Aliens richtig auseinanderzunehmen. Einziges Manko: Der Spielstand läßt sich nicht speichern, weder Levelcode noch Batterie stehen zur Verfügung. Weniger gute Spieler mag das vielleicht abschrecken, doch sollte das wirklich kein Grund sein, auf dieses Spiel zu verzichten.

Oliver Menne



Tragisch, aber wunderschön: Das Game Over-Bild.





F·A·K·T·E·N

Hersteller Acclaim
Genre Action
Preis ca. DM 110,-

Testversion	
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☐
Levelcodes	☐
Handbuch	UK
Spiel	UK
Belegung wählbar ☐ fest	☒
Knöpfe	6

SOUND	85 %
GRAFIK	90 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	87 %

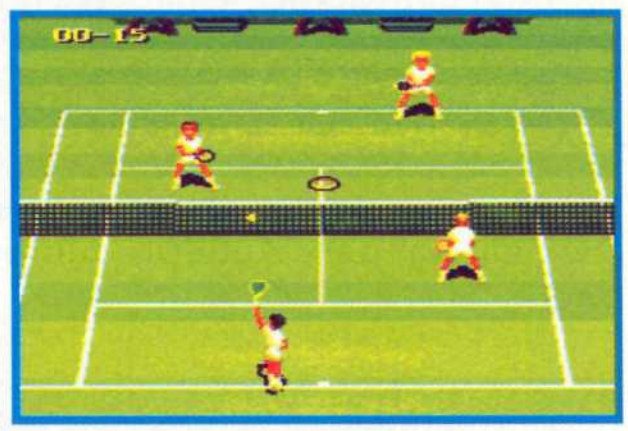
JIMMY CONNORS' PRO TENNIS TOUR

Filzbälle, Fans, Famos!

Mit Great Courts I & II bewiesen die Jungs von Blue Byte ja bereits auf dem Heimcomputersektor zur Genüge, daß sie die besten Tennispiele überhaupt programmierten. Im Auftrag von UBI Soft machten sie sich nun auf, das beste Tennisspiel für das Super NES zu schnitzen.

Grundsätzlich ist beim Thema Computer-Tennis immer eine Frage zu klären: Will man eine möglichst realistische Tennissimulation programmieren, oder will man ein Geschicklichkeitsspiel mit Tennis-Ambiente entwickeln. Jeder Spieler bevorzugt die eine Art, während er die andere Art verabscheut. Ähnlich war es bei Super Tennis, das im Sommer 1992 erschien und die Redaktion aufteilte. Olli '140 PS' Menne und Arthur 'Mr. Play Time' Kreklau schlugen sich ganz begeistert die gelben Filzbälle um die Ohren, während ich für das unrealistische Hin- und Hergekloppe nicht soviel Begeisterung aufbringen konnte. Für mich war dann Jimmy Connors Pro Tennis Tour das ultimative Tennisspiel. Unter diesem Gesichtspunkt solltet Ihr auch den folgenden Testbericht lesen, denn es kann sein, daß Ihr eine andere Auffassung vom Tennisspiel habt, als ich.

Wie bereits angedeutet, entschied sich Blue Byte für die eher simulationshafte Gestaltung des Spiels, was sich in unzähligen Schlagvarianten und spielerischen Feinheiten auswirkt. Zugegeben, es dauert einige Zeit, bis man mit der Steuerung zurechtkommt, die das komplette Joypad ausnutzt. Wer jedoch auf Great Courts-Erfahrung zurückblicken kann, wird die Einspielzeit bedeutend kürzer gestalten können. Die Präsentation des Spiels ist gut gelungen, ohne jedoch den Sensations-Award einstreichen zu können. Ist das Gesicht von Jimmy erst einmal fein herangezoomt worden, hat man die Qual der Wahl. Anfängern empfehle ich, daß sie zunächst einmal ein paar Trainerstunden belegen. Je nach Erfahrung wählt man sich seinen speziellen Coach aus, der jeweils am oberen Bildschirmrand steht und die Bälle in Dein Feld schleudert. Vom simplen Einstiegstrainer aus der Nachbarschaft reicht dies bis zu Trainer-Cracks wie Nick Bolletieri, die einem die letzten Geheimnisse



DIE KARRIERE

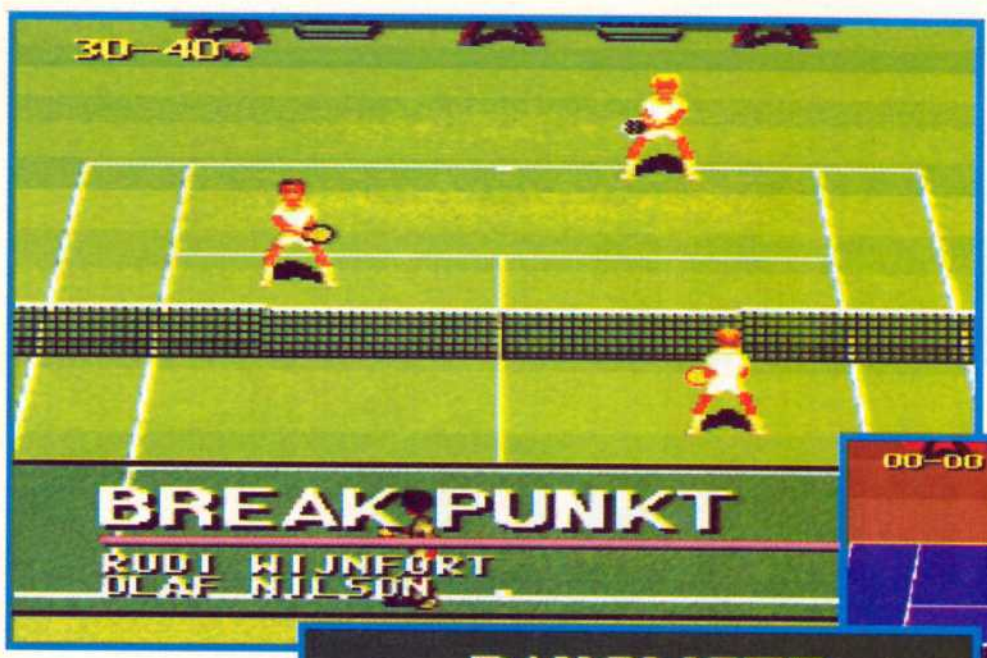
Zunächst sollte man sich ein paar Trainerstunden nehmen.

Dann kann man sich das passende Turnier herauspicken.

Es kann schon einmal passieren, daß man in der Antarktis landet.

Anfangs ist sicher mal eine deprimierende Statistik zu sehen.

Doch den Aufstieg an die Spitze der Weltrangliste kann niemand aufhalten.



der Joypadsteuerung aufzeigen. Ganz Unerfahrene sollten zunächst einmal die einfache Steuerung anwählen, wo sie 'lediglich' den Schlag auszuführen haben und das Laufen vom Computer übernommen wird. Das größte Problem wird zunächst schon einmal der Aufschlag bereiten, der unter die Kategorie 'Schwierig aber effektiv' fällt. Ein kleiner Kreis fliegt, sobald man einen Knopf gedrückt hat, Richtung gegnerisches Feld. Dann muß man Reaktionsschnelligkeit beweisen, wenn man den Ball gut plazieren will. Drückt man den gelben B-Button kann man eigentlich gar nichts falsch machen, jedoch wird der Ball dann auch nur relativ langsam mit knapp 170 Stundenkilometern das Netz passieren. Den rechten Erfolg (sprich Halbfinale eines Grand Slam-Turniers) erreicht man jedoch nur mit den aggressiveren Aufschlagvarianten des X-Knopfes. Dann flitzt der Ball ab und zu mit über 200 Stundenkilometern über die Netzkante. Die absoluten Profis werden mit den äußeren L- und R-Tastenfeldern dem Ball auch noch den richtigen Effet geben. An Schlagvarianten herrscht bei Jimmy Connors Tennis bestimmt kein Mangel. Geboten werden beispielsweise: harter Aufschlag, weicher Aufschlag, Lob, Stop-Ball, Volley Hechtsprung, Cross, Slice, usw. Jedoch erfordert es auch einiges an Mühe, bis man die ganzen Schläge beherrscht. Und eines muß man sich merken, hat man auch ein Grandslam-Turnier gewonnen, es gibt immer jemanden der noch besser spielt. Anscheinend beherrsche ich nach mehreren Monaten das Spiel noch nicht, denn der Entwicklungsleiter Lothar Schmitt fegte mich jüngst erst mit einem sehr frustrierenden 6:0 und 6:1 vom Platz.

An Spielmöglichkeiten wurde kein Wunsch unerfüllt gelassen. Man kann alleine zu einem Match gegen die Konsole antreten oder sich auch zu zweit zu einer gepflegten Partie einfinden. Ungewöhnlicher ist jedoch schon, daß man per dem jüngst erschienenen Adapter auch zu viert zu einem schönen Doppel antreten kann. Gags wie Spielen in der verschneiten Antarktis und der staubtrockenen Wüste sind jedoch noch ungewöhnlicher. Die langfristig motivierendste Variante ist sicherlich der Saison-Modus, in dem man eine komplette Tennis-Tour bestreiten darf. Dazu hopst man per Tennisball über den Globus und guckt die einzelnen Portraits und Preisgelder der Städte an. Grundsätzlich ist es natürlich so, je mehr Preisgeld es gibt, desto mehr Punkte gibt es für die Weltrangliste und desto unwahrscheinlicher wird das Erreichen eines Finales. Grafisch sind die Plätze zwar jeweils unterschiedlich gestaltet, doch wird die Gestaltung keine hohen Prozentzahlen einheimsen können.

Was sehr motivierend ist, sind die auf Wunsch einblendbaren Statistiken. Was läßt die Brust stärker vor Stolz anschwellen, als eine durchschnittliche Aufschlagsgeschwindigkeit von über 200 km/h? Eben. Man könnte hier noch mehr aufführen, doch letztendlich erwartet Ihr noch etwas Wichtiges, und zwar.....

■ *Das Fazit*

Unter den genannten Voraussetzungen hat Blue Byte sicherlich das bestmögliche Tennisspiel produziert, vor allem wenn man bedenkt, daß nur vier MBit zur Verfügung standen, die deutlich an der Grafik-Qualität nagen. Wer Great Courts mochte, wird dieses Spiel vergöttern!

Hans Ippisch

F·A·K·T·E·N

Hersteller
UBI Soft

Genre
Sportspiel

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1-4
2 Spieler simultan	X
Spielstand speicherbar	X
Batterie	
Continues	
Levelcodes	X
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Belegung wählbar / fest	X
Knöpfe	6

SOUND	67 %
GRAFIK	71 %
GAME-PLAY	95 %
GESAMT	82 %

Batman Returns

Die Rückkehr der Fledermaus

Letztes Jahr noch im Kino, inzwischen bereits am Bildschirm der heimischen Flimmerkiste: Mit Konamis Filmumsetzung könnt Ihr Batmans Duell mit dem Pinguin auf Eurem Super Nintendo hautnah miterleben.

Es ist um die Weihnachtszeit in Gotham City und die Lokalwahlen stehen vor der Tür. Soweit wäre ja alles in schönster Ordnung, wenn nicht eine merkwürdige Kreatur diese Zeit für ihre Auftritte ausgewählt hätte: der Pinguin. Zusammen mit dem mächtigen Geschäftsmann Max Schreck versucht der Pinguin alles, um den amtierenden Bürgermeister von Gotham mit einer Schmutzkampagne aus dem Rathaus zu vertreiben, damit er selbst den Posten übernehmen kann. Ihm zur Seite stehen die Mitglieder der "Red Triangle Circus Gang", mit denen Ihr Euch als Batman ausgiebig prügeln dürft. Durch sieben Stages geht der Kampf um Gotham City, bevor Ihr dem Pinguin selbst gegenübersteht, um ihm das Handwerk zu legen. Die Levels scrollen dabei normalerweise von rechts nach links, während Ihr Euch vorwärtskämpft. Wahre Horden von Clowns, Indianern, Schwertschluckern und Motorradgangstern wollen Euch die Fledermausflügel stutzen, doch zum Glück beherrscht Euer Bildschirmbatman eine Menge Tricks, um sich zur Wehr zu setzen. Da wären zunächst einmal die normalen Kampftechniken, mit allen möglichen Schlägen, Tritten, Sprungkicks usw. Daneben kann sich Batman mit Hilfe eines Seiles quer über den Bildschirm schwingen oder einen Spezialangriff mit seinem Cape ausführen, was Euch allerdings jedesmal ein wenig Lebensenergie kostet. Außerdem habt Ihr am Batgürtel noch ein paar Überraschungen für die Gegner dabei: Drei Smartbombs helfen Euch in brenzligen Situationen aus der Patsche, weitere könnt Ihr unterwegs aufsammeln. Ebenfalls über die ganze Stadt verteilt sind große und kleine Herzen, die Eure Lebensenergie wieder auffrischen, und Batman-Symbole, die einen saftigen Punktebonus einbringen. In den einzelnen Szenen wechseln sich Spielabschnitte, in denen Ihr Euch mit den Kämpfern des Pinguins im Faustkampf messen müßt, mit solchen, in denen Ihr nur mit dem Bat-Bumerang um Euch werfen könnt, um die Gangmitglieder zu besiegen, ab. Im fünften Level habt Ihr sogar die Gelegenheit, das Batmobil zu besteigen, um motorisierte Gangster über den Highway zu jagen. Das Ende jedes Levels wird von einem besonders zähen Endgegner bewacht, zweimal müßt Ihr dabei gegen Catwoman und ganz am Ende gar gegen den Pinguin höchstpersönlich antreten. Beide haben

Hervorragend animierte Gegner machen das Spiel zum Genus.

EINSTEIGER TIP

Wenn Ihr es mit mehreren Gegnern zu tun habt, dann versucht am besten, direkt in den Pulk hineinzulaufen und zwei Eurer Gegner am Kragen zu packen. Wenn Ihr sie nun mit den Köpfen aneinanderschlagt, dann zehrt das ungeheuer an deren Substanz - meist reicht eine solche Attacke schon aus. Auch Batmans Flugsprung (bei dem er die Flügel ausbreitet) ist nicht zu verachten. Neben dem verhältnismäßig großen Schaden, den dieser Angriff anrichtet, seid Ihr gegen einige Waffen der Gegenspieler während des Fluges immun. Die Geschosse der Bazooka-Clowns könnt Ihr bei entsprechendem Timing noch in der Luft kaputtschlagen, so daß sie gefahrlos vor Euch explodieren.

Die Hauptakteure:

The Bat: **Batman, der tapfere Held von Gotham City. Im Privatleben bekannt als Bruce Wayne, ein überall geschätzter Playboy mit guten Kontakten zur Politik und der Polizei. Im Kostüm der Fledermaus stellt er sich den üblen Machenschaften des Untergrunds.**

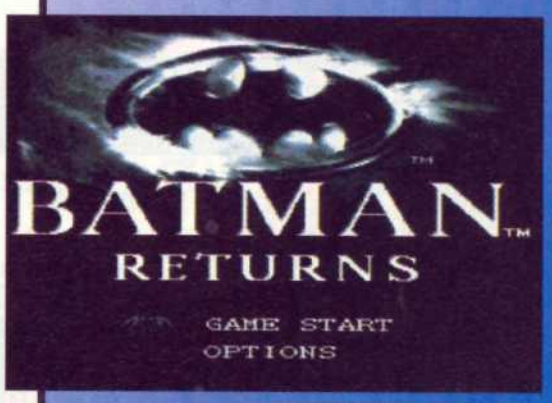
The Cat: **Die ehemalige Sekretärin des mächtigen Großindustriellen Max Schreck. Angewidert und frustriert von Schrecks Schurkerei verwandelte sie sich in Catwoman. Sie durchstreift Gotham City auf der Suche nach Batman, die Frage ist nur: Als Freund oder als Feind?**

The Penguin: **Von seinen Eltern vor 33 Jahren als Baby auf dem Gotham River ausgesetzt, landete er als Kind in Arctic World, einer früheren Attraktion des Gotham Zoos. Von Königspinguinen großgezogen wurde aus dem Kind der Pinguin - ein mörderischer Gegner für Batman!**

einige ziemlich miese Tricks auf Lager, die nur sehr schwer zu schlagen sind. Obwohl der Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü von "Easy" bis "Maniac" in fünf Stufen einstellbar ist, hat man meiner Meinung nach nur auf "Easy" oder "Normal" eine Chance "Batman Returns" durchzuspielen. Alle anderen Stufen sind wirklich höllisch schwer. Auf "Normal" jedoch sind Stärke und Anzahl der Gegenspieler hervorragend abgestimmt, so daß Euch das Spiel zwar ganz schön fordert, sich aber niemals Frust ausbreitet angesichts von schier übermächtigen Gegnern. Dazu trägt auch die ausgezeichnete und präzise Steuerung bei, die das Prügeln zum wahren Vergnügen macht. Viele digitalisierte Bilder aus dem Kinofilm halten Euch über die Handlung auf dem Laufenden, und auch das musikalische Hauptthema des Films wurde gekonnt auf das SNES umgesetzt. Ein kleiner Wermutstropfen ist das Fehlen einer Paßwortfunktion, aber auch ohne diese ist "Batman Returns" ein Platz im Oberfeld der Beat 'Em Ups sicher.

Martin Müller

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Konami

Genre
Beat'em Up

Preis
ca. DM 140,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☐
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	☒
Belegung fest	☐
Knöpfe	6

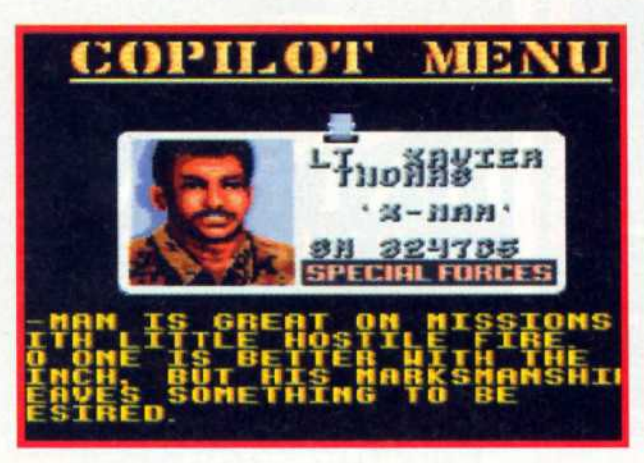
SOUND	75 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	80 %

Desert Strike - Return to the Gulf

Nichts für Wüstlinge...

Electronic Arts hat die Thematik des Golfkrieges noch einmal aufgenommen und daraus ein Actionspiel gestrickt, das sich sehen lassen kann. Im Mittleren Osten überfällt eines Tages der wahnsinnige Diktator Mubaba (jede Ähnlichkeit mit einem gewissen S.H. ist beabsichtigt) ein kleines, aber sehr reiches Nachbar-Emirat und besetzt das Land. Mit einem Schreckens-regime unterdrückt er jeden Widerstand und droht mit Angriffen auf weitere Nachbarländer.

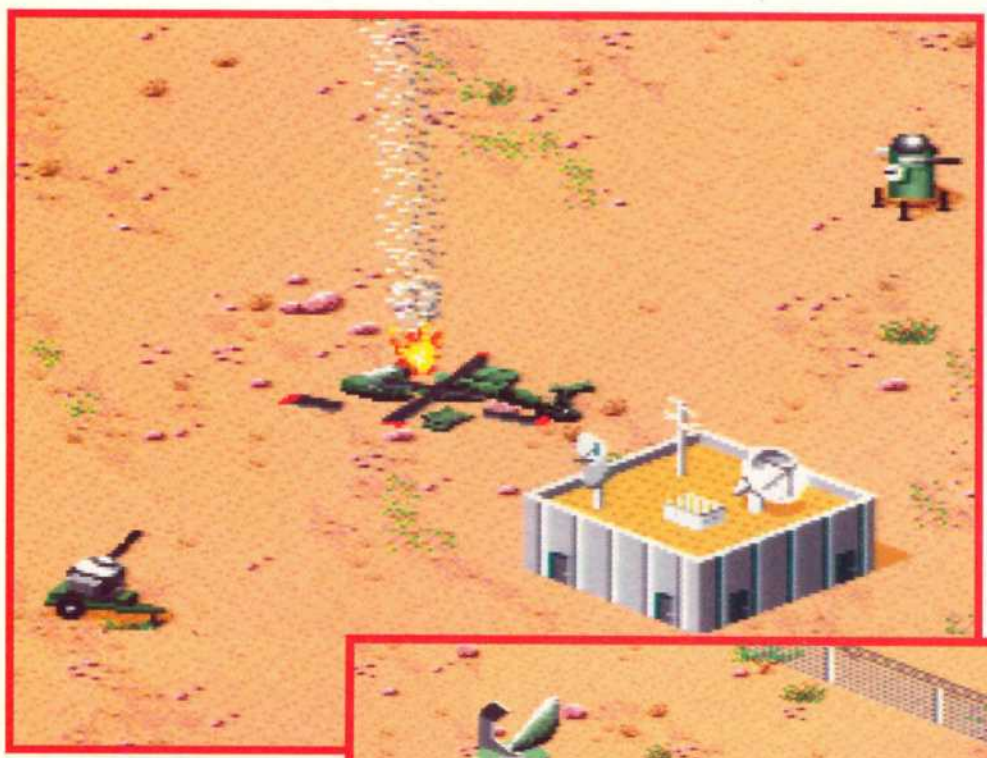
Der Präsident hält einen umfassenden Luftangriff nicht für das adäquate Mittel zur Beilegung des Konfliktes und so wird ein einzelner Apache-Kampfhubschrauber von einer vor der Küste vor Anker liegenden Fregatte aus losgeschickt, um die Verteidigung des 'Madman' Mubaba zu durchbrechen und ihm einen ordentlichen Denkzettel zu verpassen. Nachdem Ihr Euch einen passenden Copiloten zur Bedienung der Waffensysteme und eine von drei



Auch wenn das Szenario nicht jedem gefällt, kann Desert Strike mit Komplexität und tollem Gameplay aufwarten.

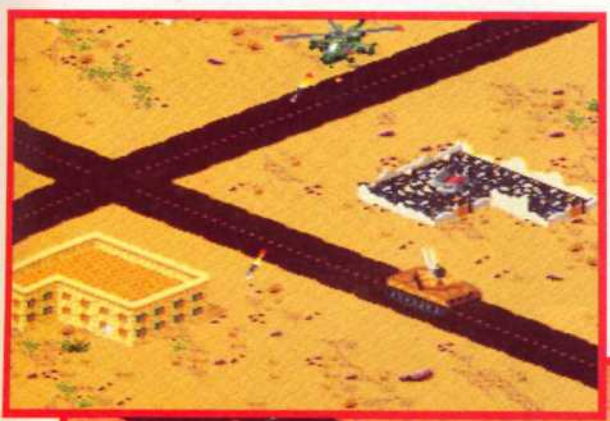
EINSTEIGER TIP

Grundsätzlich gilt, die durchschlagenderen Waffen (Hydras und Missiles) für den Ernstfall aufzusparen und wo es nur geht mit der eingebauten 20mm-Kanone Eures Apache zu arbeiten. Spart Euch die Munition für Gegner auf, die bei einem Treffer viel Schaden anrichten, z.B. einen Rapier oder M48 SAM-Launcher, und möglichst schnell beseitigt werden müssen. Die richtige Wahl des Copiloten kann Euch eine Menge Ärger ersparen. Wenn Ihr in der ersten Kampagne Carlos Valdez gerettet habt (schaut mal in die Nordwestecke der Karte!), ist er wohl die beste Wahl. Manuell kann Eure AK-20 übrigens wesentlich schneller schießen als mit dem eingebauten Dauerfeuer. Manchmal könnt Ihr mit der Maschinenkanone Ziele schon beschießen, bevor sie Euch überhaupt bemerken. So könnt Ihr so manchen Gegner gefahrlos beseitigen.



Ist man erst einmal von feindlichen Geschützen umgeben, kommt es oft zu 'brenzligen' Situationen.

Steuerungsarten ausgesucht habt, startet Ihr von der Fregatte zu Eurer ersten Kampagne. Jede der vier vorhandenen Kampagnen besteht aus mehreren Einzelmissionen, die Ihr nacheinander absolvieren müßt, bevor es als Belohnung das Paßwort für den nächsten Feldzug gibt. Die einzelnen Missionen teilen sich grundsätzlich in zwei Typen auf: Search-and-Destroy und Rescue. Bei ersterem müßt Ihr beispielsweise eine Chemiewaffenfabrik oder eine Radaranlage zerstören, unter den zweiten Typ fallen solche Aufträge wie z.B. die Rettung von UN-Beobachtern aus einem belagerten Hotel oder die Suche nach abgestürzten Piloten. Das Kampfgebiet seht Ihr während des Spieles in einer isometrischen Darstellung von schräg oben und Euer Hubschrauber läßt sich in jede Richtung drehen. Haltet Ihr die R- oder L-Taste gedrückt, könnt Ihr sogar in eine Richtung schauen und in eine andere Richtung fliegen, womit sich besonders Flakgeschütze leicht austricksen lassen. So ziemlich alle Gebäude im Fluggebiet lassen sich beschießen und zerstören, was in den späteren Missionen auch enorm an Bedeutung gewinnt. Unter diesen Gebäuden finden sich nämlich des öfteren dringend benötigte Nachschubgüter, wie Munition oder Treibstoff. Ein Druck auf Start ruft die Karte ab, auf der Ihr Euch praktisch



Zwar kann jedes Objekt und Gebäude beschossen werden, jedoch müssen klar Unterschiede gemacht werden.

BADDIES

Die Truppen des Madman:

AAA-Guns: Auch eher lästig als gefährlich. Ihre geringe Panzerung macht sie zur leichten Beute.

Rapier SAM's: Dafür rentiert sich schon eine Missile. Ihre Feuerrate ist äußerst gering, aber wehe, wenn sie treffen!

M3 VDA's: Stark gepanzert und mit einer sehr hohen Feuergeschwindigkeit sind die M3's recht hartnäckige Gegner.

ZSU-23-4: Dieser Luftabwehrpanzer benötigt schon zwei Missiles. Zum Glück dreht sich jedoch sein Turm recht langsam.

M-48 SAM Launcher: 2 Missiles schaffen es, einen M-48 zu vernichten. Dank geringer Feuerrate oft schon nach dem ersten Schuß Schrott.

Crotale Mobile SAM: Dieser Raketenpanzer ist die stärkste Waffe des Madman und kann Euch in Sekunden den Garaus machen.

GOODIES

Ammo Crates: Füllen Eure Munitionskästen wieder bis zum Maximum auf.

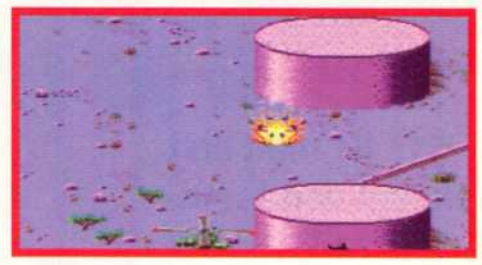
Fuel Dumps: Einmal volltanken bitte! Damit habt Ihr vorerst wieder genug Sprit.

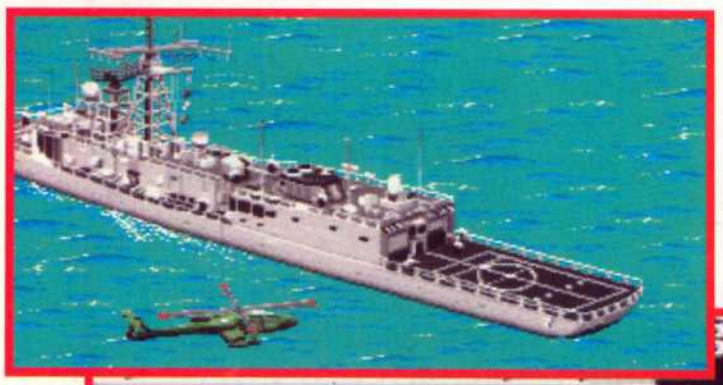
MIA's: Rettet so einen Soldaten und Ihr bekommt 150 Panzerungspunkte repariert.

Red Cross Box: Gibt Euch ein dringend benötigtes Extraleben

alle verfügbaren Daten über den Einsatz anzeigen lassen könnt. Sowohl die Positionen von Zielen, gegnerischen Flugabwehrstellungen und Munitionsdepots lassen sich abrufen als auch Informationen über gegnerische Fahrzeuge oder den aktuellen Stand der Kampagne. Neben der reinen Geschicklichkeit am Joypad wird auch eine Menge Taktik gefordert, um die besten Flugrouten zu wählen oder sich den Munitions- und Treibstoffverbrauch richtig einzuteilen. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesiedelt, aber wenn man eine Kampagne ein paarmal versucht hat, entwickelt man allmählich ein Gespür für die richtige Vorgehensweise. Der normale Spielablauf wird zwischendurch immer wieder von kleinen graphischen Zwischensequenzen aufgelockert, wenn Ihr wieder einmal eine besondere Schlüsselstelle gemeistert habt. Wie die Zwischensequenzen ist auch die übrige Grafik sehr detailliert gezeichnet worden und vermittelt zusammen mit den sehr realistisch klingenden Soundeffekten eine sehr fesselnde Stimmung. Diese Tatsache in Verbindung mit der sehr kriegerischen Handlung macht das Modul für jüngere SNES-Spieler wohl ungeeignet, aber ansonsten bietet 'Desert Strike - Return to the Gulf' ausgezeichnete Action mit langanhaltender Motivation.

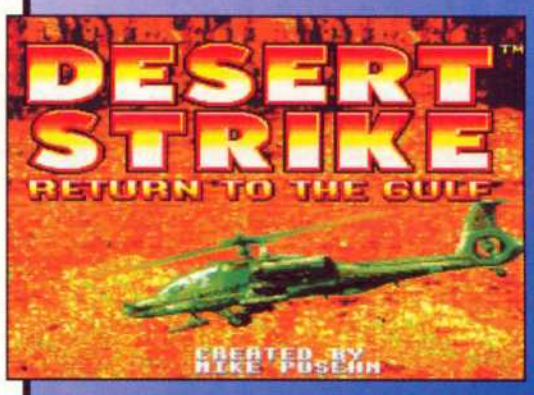
Martin Müller





Startpunkt jeder Mission ist die heimische Fregatte.

F·A·K·T·E·N



Hersteller
Electronic Arts

Genre
Action

Preis
ca. DM 110,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☐
Levelcodes	☒
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	☒
Belegung fest	☐
Knöpfe	5

SOUND	75 %
GRAFIK	80 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	85 %

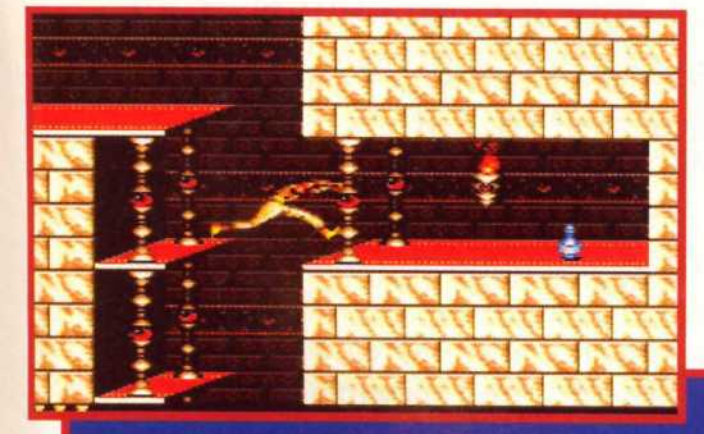
Prince Of Persia

Königlich

"Prince Of Persia" konnte schon viele abendländische Computerspieler in Begeisterung versetzen, ist es doch für fast jedes System erhältlich. Nintendos Edelkonsole macht da keine Ausnahme.

Der ständige Kriegszustand erschüttert Persien in seinen Grundfesten. Gerade als der Sultan wieder einmal mit seinem Heer gegen die potentiellen Feinde des Landes ins Feld zieht, zettelt der hinterlistige Premierminister Jaffa eine Revolte an, die ihn über kurz oder lang zum Sultan machen wird. Um diesen langwierigen Vorgang etwas zu beschleunigen, möchte er die holde Prinzessin heiraten und endgültig die Regierungsgewalt an sich reißen. Die liebliche Königstochter hat sich aber schon einen anderen ausgeguckt, so daß sie Jaffa schlicht den Rücken kehrt. Er stellt sie vor die Wahl. Entweder heiratet sie ihn binnen 120 Minuten oder sie ist, zusammen mit ihrem Geliebten, dem Tod geweiht...

Ihr könnt es Euch vielleicht schon denken. Ihr übernehmt die Rolle des tapferen Helden, der gegen alle Vernunft versucht, seine Angebetete aus den Klauen des Bösen zu befreien. 120 Minuten, das klingt nach einer kleinen Ewigkeit, jedoch müssen insgesamt 20 Levels bewältigt werden, um die geliebte Prinzessin wieder in den Händen halten zu dürfen. Eine Menge Holz.



"Prince Of Persia" ist aber weder Adventure noch blutrünstiges Actiongeplenkel.

Ausgefeilte Sprungtechnik

Vielmehr erweist es sich als waschechtes Geschicklichkeitsspiel, bei dem eine Menge Fingerspitzengefühl gefragt ist. Der vermeintliche Prinz kann klettern, laufen und springen. Dabei ist es besonders wichtig, die letzten Millimeter vor einem Abgrund geschickt auszunutzen, um nicht eine schmerzhafte Bauchlandung hinzulegen. Zwar kann man dieses peinliche Mißgeschick durchaus überleben, aber meistens hat es den Verlust aller Lebenspunkte zur Folge und man darf oder besser muß wieder am Anfang beginnen. Magische Heiltränke, Schwerter und andere Bonusgegenstände erleichtern den langen Weg ins oberste Stockwerk nicht nur, sie sind auch noch lebensnotwendig. Manchmal sieht man sich nämlich einer fiesen Wache gegenüber, die mit gezücktem Krummsäbel voll auf Angriff setzt. Ist man jetzt nicht reaktionsschnell genug, so kann das schnell das Ende bedeuten.

Grafisch und soundtechnisch gibt sich "Prince Of Persia" einwandfrei. Besonders die Animation des Helden ist gelungen und kann auch nach mehreren Spielstunden noch begeistern. Der Sound wirkt niemals aufdringlich und untermalt das geruhsame Geschehen mit den passenden Tönen. Empfehlenswert!

Oliver Menne

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Konami

Genre
Jump & Run

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☐
Continues	☐
Levelcodes	☒
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	☒
Belegung fest	☐
Knöpfe	6

SOUND	75 %
GRAFIK	75 %
GAME-PLAY	85 %
GESAMT	79 %

Push-Over

Kettenreaktion im Ameisenbau

Genau das Richtige für alle, die schon immer davon fasziniert waren, lange Serien von Dominosteinen umfallen zu lassen, denen aber entweder die Nerven oder das ruhige Händchen zum Aufstellen gefehlt haben, liefert Ocean mit der Super NES-Umsetzung von Push-Over.

Die Soldatenameise G.I.ANT erhält von ihrem Sergeant die Aufgabe, einen Weg in die Schatzhöhle von Kapitän Rat zu finden. Ihre Suche führt sie dabei durch satte 100 Levels, die Euch einiges an Grübelei bescheren dürften. In jedem dieser Levels ist eine bestimmte Anzahl von Dominosteinen auf Plattformen verteilt, die wiederum z. T. miteinander durch Leitern verbunden sind. In jedem Bild gibt es zusätzlich noch einen ganz speziellen Dominostein, den G.I.ANT - im Gegensatz zu allen anderen Steinen - nicht verschieben kann. Dieser "Trigger" ist dazu bestimmt, als letzter Stein umgestoßen zu werden und daraufhin die Tür zum nächsten Level zu öffnen - vorausgesetzt, keiner der anderen Dominos steht noch (Stopper ausgenommen). Habt Ihr zudem noch das meist recht

STEINBESCHREIBUNG

Normal
Der ganz normale 08/15-Stein. Fällt um, wenn er angestoßen wird und bleibt auch liegen.

Tumbler
Der erste Stein mit Eigenantrieb. Nach dem Anstoßen läuft er solange weiter, bis er an den nächsten Stein trifft. An Wänden ändern Tumbler ihre Laufrichtung.

Ascender
Werden sie von einem anderen Stein berührt, schweben sie wie von Geisterhand nach oben. Erreicht ein Ascender die Decke, klappt er nach oben und bleibt liegen oder schweben.

Bridger
Wenn Ihr ein Loch im Boden zu überbrücken habt, benötigt Ihr diese Steinart. An den Rand einer solchen Lücke gestellt, verwandeln sie sich beim Umfallen in ein stabiles Stück Boden.

Delay
Delay-Steine besitzen einen eingebauten Verzögerungsmechanismus, der sie nach dem Aufprall eines anderen Steins noch kurze Zeit in der Senkrechten hält, bevor auch sie umfallen.

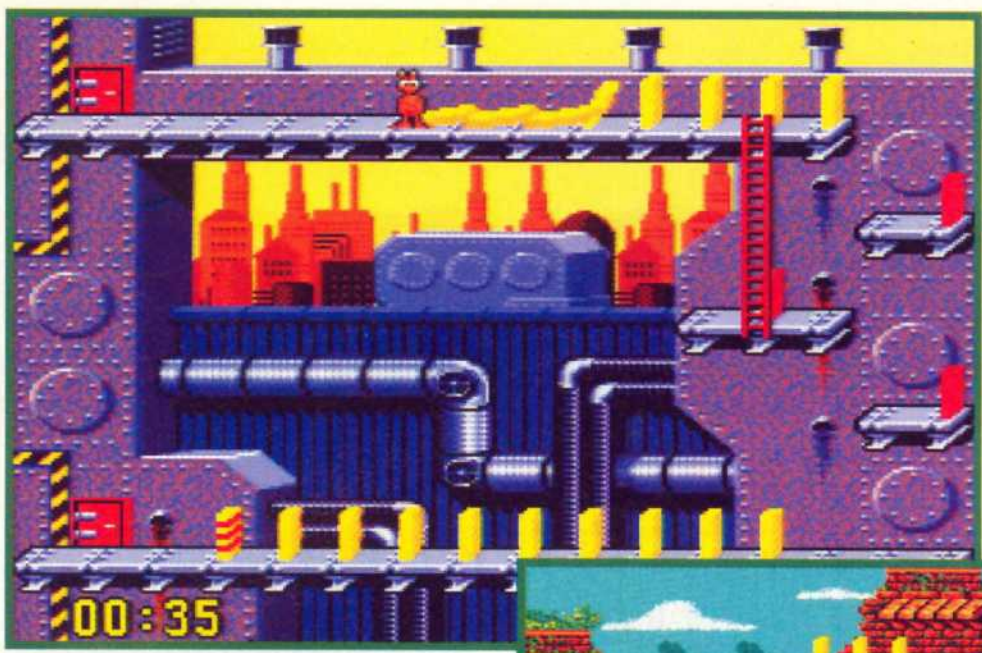
Splitter
Aus eins mach' zwei: Bei Berührung durch einen anderen Stein teilt sich der Splitter in zwei Einzelsteine, die nach rechts und links umfallen. Volle Wirkung erreicht der Splitter nur, wenn der anstoßende Stein von oben auf ihn fällt.

Vanisher
Der Vanisher verhält sich fast wie ein normaler Stein, er verschwindet aber nach dem Umfallen.

Exploder
Dieser Stein hat eine recht durchschlagende Wirkung: Wird er getroffen, sprengt er sich und ein Stück Boden, auf dem er steht, einfach in die Luft.

Stopper
Diese Blöcke sind zu schwer, um von fallenden Steinen umgeworfen zu werden. Wie der Delay-Stein eignen sich aber auch Stopper dazu, die Fallrichtung von Steinen umzukehren.

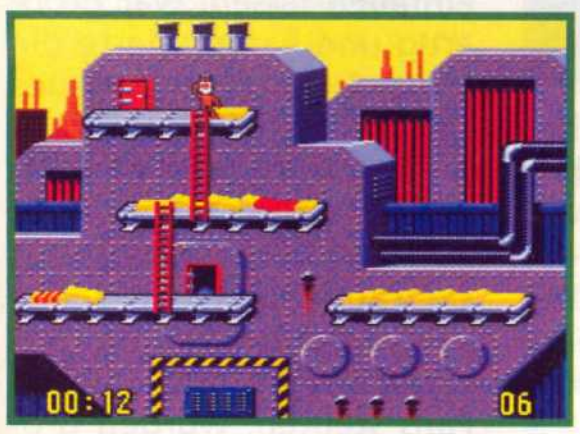
Trigger
Ziel jeder Runde ist es, diesen Stein als letzten umzustoßen, da nur der Trigger die Fähigkeit besitzt, den Ausgang aus dem jeweiligen Level zu öffnen.



EINSTEIGER TIP

Schaut Euch das Rätsel zuerst in aller Ruhe an. Das Zeitlimit ist ohnehin so knapp bemessen, daß die Levels beim ersten Mal kaum zu bewältigen sind. Habt Ihr dann ein System gefunden, wie der jeweilige Level zu knacken ist, fangt Ihr einfach nochmal von vorne an. Achtet übrigens auch besonders darauf, daß der Ausgang von fallenden Dominosteinen freibleibt, da sich sonst die Tür nicht öffnet.

knapp bemessene Zeitlimit eingehalten, seid Ihr dem Schatz wieder ein Stück näher. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, zwingen neun verschiedene Spezialsteine regelmäßig zu unkonventionellen Problemlösungen. Kein "normaler" Dominostapler würde beispielsweise die Decke als Laufstrecke für seine Steinchen in Betracht ziehen, dank eines bei Berührung aufsteigenden Spezialdominos müßt Ihr

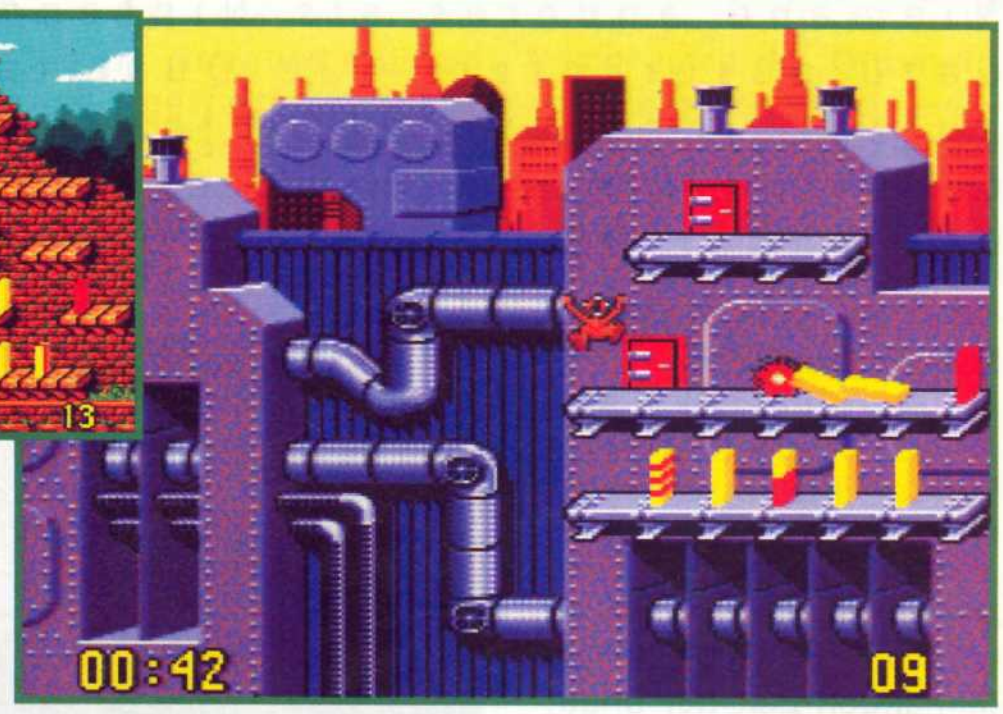


jedoch auch solche Wege in Eure Überlegungen aufnehmen. Erschwerend kommt hinzu, daß die kleine Ameise sich mächtig anstrengen muß, um einen Dominostein zum Umfallen zu bewegen, und daß daher bereits nach einem einzigen Stoß die Kraftreserven von G.I.ANT erschöpft sind. Wenn dann noch nicht alles am richtigen Platz ist, hilft nur noch der Neustart des Levels. Wirklich putzig gemacht ist die Animation des kleinen Insekts: Droht unser fleißiger Held, von einer Plattform zu stürzen, rudert er wie

Push-Over = Logisches Denken + Kombinatorik gepaart mit witzigen Animationen.

wild mit den Armen, um das Gleichgewicht zu halten, laßt Ihr ihn vor einem explodierenden Stein stehen, steckt sich G.I.ANT die Finger in die Ohren (bei Push-Over haben Ameisen sowas!), und überlegt Ihr ihm zu lange, fängt er an, nervös mit dem Fuß zu stapfen. Die Hintergrundbilder wurden ebenfalls liebevoll gestaltet und lenken die Konzentration nicht von der eigentlichen Aufgabe ab. Dank der einfachen aber dennoch innovativen Spielidee und der professionellen technischen Ausführung, hat Push-Over das Zeug zum Klassiker unter den Denkspielen - darum Vorsicht: Suchtgefahr!

Martin Müller



F·A·K·T·E·N

Hersteller
Ocean

Genre
Strategie

Preis
ca. DM 120,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	2
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☐
Batterie	☐
Continues	☒
Levelcodes	☒
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar	☐
Belegung fest	☒
Knöpfe	3

SOUND	70 %
GRAFIK	75 %
GAME-PLAY	80 %
GESAMT	75 %

SUPER MARIO WORLD

Klempner &

Niemand anderes als Nintendos Vorzeigeklempner wurde dazu auserkoren, die Qualitäten des Super Nintendos aufzuzeigen und den Siegeszug dieser Konsole einzuleiten. Aus diesem Grunde wollen wir das erste Spiel für das Super NES noch einmal genauer vorstellen.

Die Geschichte

Als Nebendarsteller begann Mario seine Karriere im Spielebusineß. Anfang der 80er Jahre begann in einem der größten Münzengräber der damaligen Zeit der unaufhaltsame Aufstieg des schlichten, grundehrlichen Helden, der immer auf der Seite des Guten steht. In Donkey Kong war er dazu auserkoren worden, dem bösen Gorilla die blonde Frau zu entreißen. Sein Auftritt war so überzeugend ausgefallen, daß eine Hauptrolle nicht lange auf sich warten ließ. Zusammen mit seinem Bruder Luigi, dem ewigen Zweiten, rutschte und hüpfte er sich durch das Spiel Mario Bros, das sich ebenso zu einem großen Hit entwickelte. Auf dem NES, dem Vorgänger des Super NES, begann dann der Aufstieg zum endgültigen Kassenmagneten. Mit Super Mario begann der endgültige Siegeszug, dem sich popularitätsmäßig sogar Michael Jackson und Madonna beugen mußten. In einem bahnbrechenden Jump & Run wurden Millionen von Freaks an den Screen gefesselt, außerdem Dutzende von Softwarehäusern zu simplen Clones animiert. Der erfolgreichste Clone war vielleicht Giana Sisters von Rainbow Arts, das erstaunlicher- und illegalerweise

fast den gleichen Levelaufbau zu bieten hatte, was sich Nintendo nicht allzulange gefallen ließ, und den deutschen Newcomer zum unsanften Einstampfen der Spiele zwang. Weitere zwei Teile folgten mittlerweile auf dem NES, wobei jedoch einer davon als inoffiziell zu bezeichnen ist. Den nächsten Markstein in der Mario-Geschichte stellte natürlich zu Beginn der 90er-Jahre Super Mario World dar, mit dem das Super NES eingeführt wurde. Erneut wurden neue Maßstäbe für das Jump & Run-Genre geschaffen, die auch heute noch gelten.

Das Spiel

Daß sich das Spielprinzip nicht großartig ändern würde, war allen klar und wurde auch gar nicht anders gewünscht. Weiterhin hopst man als Klempner Mario, dieses Mal so schön animiert wie noch nie, durch fremde Landschaften und kämpft mit den seltsamsten Gegnern. Was sich die japanischen Spieledesigner bei Super Mario World jedoch haben einfallen lassen, war großartig und katapultierte die Jump & Runs in ein neues Jahrzehnt. Natürlich wurde von den technischen Fähigkeiten des Super NES ausgiebig Gebrauch gemacht. Selbst die hochgestecktesten Erwartungen, die manche Fans stellten, wurden problemlos erfüllt.

Grundsätzlich findet das Spiel auf zwei verschiedenen Ebenen statt. Zum einen sind dies die normalen Spiellevels und zum anderen die Kartensequenz, wo man aus der Vogelperspektive die ganze Welt von Super Mario sieht. Den wenige Pixel großen Mario steuert man auf vorgegebenen Wegen zum jeweils nächsten Level, während am Anfang sogar zwei Möglichkeiten bestehen. Für Anfänger werden in dem ersten Level sogar die wichtigen Spielelemente erklärt. Die Steuerung per Joypad klappt ganz hervorragend und es wurden auch die beiden Zusatzknöpfe außen am Pad genutzt. Mit diesen Knöp-

MARIO IN ACTION

Hier der Mario in normaler Größe, der durch die Blume enorm anwächst. Enorm stark!

Mit der Mohrrübe erhält der Klempner sogar Schußfähigkeiten. Besonders wirksam!

Dank Yoshi, dem grünen Saurier, kann man die schönsten Ausritte unternehmen. High Noon!

An Superman erinnert unser Megaheld, wenn er per Cape durch die Lüfte düst. Luftig!

Superstar

fen kann man die Position Marios auf dem Screen bestimmen, und somit einen kleinen Blick nach "vorne" werfen. Das altbekannte Problem, daß man nicht weiß, was sich außerhalb des rechten Blidschirmrands abspielt, gehört somit zumindest zum Teil der Vergangenheit an.

Die Features

Was für Features machen denn nun das Programm zum absoluten Megastar unter den Jump & Runs? Wollen wir gleich bei Mario anfangen. Er läßt sich (altbekannt) per Blume in einen Super Mario verwandeln. Dies verhindert zwar ab und zu das Durchkommen an bestimmten Stellen, ist aber ansonsten nur mit Vorteilen behaftet. Wird man einmal von einem bösen Buben getroffen, schrumpft er lediglich wieder auf die normale Größe.

Wenn man die Gegner erledigen will, gibt es meist zwei verschiedene Möglichkeiten. Zum einen kann man bei den meisten per Kopfsprung Eindruck schinden, während sich andere nur durch Beschießen beeindrucken lassen. Dies kann man jedoch erst, wenn man eine der Mohrrüben eingesammelt hat.

Das zweitschönste Feature ist mit Sicherheit das Cape, das unserem lieben Klempner die schönsten Flugfähigkeiten einbringt. Mit ein bißchen Übung lassen sich so die erstaunlichsten Strecken und abgelegensten Bonusmünzen erreichen. Aber Achtung! Diese Flugeigenschaften lassen einen oftmals das Zeitlimit vergessen, denn es macht extremen Spaß, wie Superman durch die Lüfte zu segeln.

Das allerschönste Feature ist jedoch ein niedliches, grünes Etwas, das mittlerweile auch schon ein eigenes Spiel bekommen hat. Es ist natürlich der Saurier Yoshi, der einem gepflegte Ausritte ermöglicht. Ein Sprung auf den Rücken, und schon hat man wesentlich bessere Erfolgschancen. Besonders niedlich ist Yoshi, wenn er per Trippel-Schritt zu fliehen versucht oder einen der herumliegenden Früchte schluckt, die ihm gut hörbar wohl bekommen. Die Levels sind nicht nur sehr zahlreich und riesig, sondern auch extrem gut ausgetüftelt und bieten das Optimum an Design. Genauso müssen Levels gestaltet werden! An Plattformen werden die verschiedensten Varianten geboten. Da wären beispielsweise die karusselartigen, die sich per Kugel-Kette um einen Punkt drehen. Oder es gibt die Schienenausgaben, die sich auf vorgegebenen Bahnen bewegen. Da wären natürlich auch noch die schwimmenden, die auf einem Lava-Fluß dahinschwappen. Besonders originell sind die flexiblen, die aus mehreren Kugeln bestehen und Mario ganz schön weit katapultieren können. Und und und.....

Das Fazit

Man könnte noch seitenlang weitere Features aufzählen, doch man wird letztendlich zu keinem anderen Schluß kommen, als daß Super Mario World immer noch das Optimum an Spielbarkeit und Leveldesign darstellt. Sicherlich wurde in den Bereichen Grafik und Sound mittlerweile Besseres geboten, doch die beiden Bereiche beeinflußten noch nie die Gesamtwertung eines Mario-Spiels. Mittlerweile erwarten wir mit Spannung den nächsten Teil der Mario-Saga, der sicherlich wieder neue Maßstäbe setzen wird.

Hans Ippisch

F·A·K·T·E·N

Hersteller
Nintendo
Genre
Jump & Run
Preis
ca. DM 90,-

Testversion	Deutsch
Spieleranzahl	1
2 Spieler simultan	☐
Spielstand speicherbar	☒
Batterie	☒
Continues	☒
Levelcodes	☐
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Belegung wählbar ☒ fest	☐
Knöpfe	6

SOUND	79 %
GRAFIK	72 %
GAME-PLAY	97 %
GESAMT	86 %

Konami und Play Time präsentieren:

Das große Batman® Returns Gewinnspiel

Nach der Rückkehr des "Caped Crusader" gibt es für die Schurken auf dem Super NES und NES nichts mehr zu lachen. Und die Batmania nimmt kein Ende! Play Time und Konami verlosen zehn ultracoole Batmänner als Vinyl-Bausatz im Wert von fast DM 1000.- ! Zusammengenagelt und hochglanzlackiert bringt's der Bursche auf satte 30 cm und thront perfekt auf jedem Bücherregal oder Schreibtisch. Doch vor's Batmännern haben wir die Preisfrage gesetzt, denn wer etwas verlost will auch etwas wissen:

Wieviele Konami Spiele werden in diesem Play Time Sonderheft getestet?

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und ab damit an:

Computec Verlag
Kennwort: Batmania
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

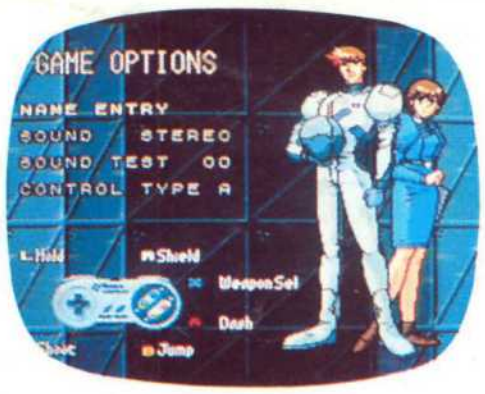
Gehen mehr als zehn richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Einsendeschluß ist der 29.10.1993. Absender und Briefmarke nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlags und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden in der Play Time 1/94 veröffentlicht.

Damit bist Du unschlagbar!

CYBERNATOR™

NEU!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Technologie der Superlative in Deinen Händen.

Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile. Cybernator auf Kurs durch die sieben gefahrvollen Zonen der Fantasie. Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Gebirgslabyrinthe stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-Realsound. Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL

Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI® Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 93/162